

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
DOUTORADO EM ARTES VISUAIS



Imagens em Jogo

montagem e
disrupção
a partir do
quebra-cabeça

Sandro Ouriques Cardoso

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
DOUTORADO EM ARTES VISUAIS**

**IMAGENS EM JOGO:
montagem e disrupção a partir do quebra-cabeça**

Sandro Ouriques Cardoso

Porto Alegre, 2021.

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
DOUTORADO EM ARTES VISUAIS**

**IMAGENS EM JOGO:
montagem e disrupção a partir do quebra-cabeça**

Sandro Ouriques Cardoso

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial para a obtenção de título de Doutor em Artes Visuais, com ênfase em Poéticas Visuais.

Orientadora: Prof.^a Dra. Ana Maria Albani de Carvalho

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra. Marize Malta Teixeira (PPGAV/UFRJ)

Prof.^a Dra. Helene Gomes Sacco (PPGAVI/UFPel)

Prof.^a Dra. Marilice Villeroy Corona (PPGAV/UFRGS)

Prof. Dr. Paulo César Ribeiro Gomes (PPGAV/UFRGS)

Suplentes:

Prof.^a Dra. Neiva Maria Fonseca Bohns (PPGAVI/UFPel)

Prof. Dr. Eduardo Ferreira Veras (PPGAV/UFRGS)

Porto Alegre, 2021.

CIP - Catalogação na Publicação

Cardoso, Sandro Ouriques

Imagens em Jogo: montagem e disrupção a partir do
quebra-cabeça / Sandro Ouriques Cardoso. -- 2021.
281 f.

Orientadora: Ana Maria Albani de Carvalho.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, BR-RS,
2021.

1. apropriação. 2. jogo. 3. montagem. 4. disrupção.
5. imagem. I. Carvalho, Ana Maria Albani de, orient.
II. Título.

*Dedicado àquelas pessoas que nunca deixaram de sonhar comigo.
E, em especial, à Polenta, minha cachorrinha,
pela melhor e mais amorosa parceria nestes tempos tão estranhos.*

AGRADECIMENTOS

À professora e orientadora Ana Maria Albani de Carvalho, amiga e parceira de tantos projetos e sonhos. Obrigado pelo incentivo, atenção e confiança dedicados ao longo desta caminhada que, contigo, sempre se abre em possibilidades.

Às professoras Marilice Corona e Marize Malta, e ao professor Paulo Gomes, mestres queridos que acompanham esta pesquisa desde a banca de qualificação e que, mais uma vez, dedicam seu olhar atento e dedicado. Grato pelas contribuições generosas, sinceras e precisas.

À professora Helene Sacco, pela disponibilidade e interesse para participar da banca final, e aos professores Eduardo Veras e Neiva Bohns, pelo aceite em participar como suplentes.

Aos professores e professoras do IA/UFRGS, pelas contribuições ao longo de minha formação enquanto artista e pesquisador.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) que, parcialmente, oportunizou a realização desta pesquisa com a disponibilidade de bolsa de estudos, e ao Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul e seu corpo docente e técnico, que viabilizaram o desenvolvimento deste trabalho.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) – Campus Alvorada, meu espaço de trabalho docente e de pesquisa, pelas experiências e aprendizados constantes com meus colegas, alunos e alunas, e pela oportunidade de acessar o direito ao afastamento para conclusão desta tese, num de seus momentos mais importantes.

Às amigas e aos amigos especiais: Ariane Laubin e Nilton Gaffré Jr., obrigado pelas risadas e parceria de sempre; Claudia Penalvo, Daniel Petry e Tatiana Silveira, pelos diálogos cirúrgicos e amorosos – e geminianos. Aos amigos e colegas, sempre atentos e cuidadosos, durante os distintos momentos desta investigação: Juliano Rodrigues, Tiago Rech, Marcelo Conter e Helena Lancellotti. Às amigadas da arte e da vida: grato pelos aprendizados e experiências.

A Bruno Kauss, pela parceria afetiva nos momentos decisivos e importantes deste trabalho. Obrigado por estar junto.

E, em especial, aos meus pais, Sandra e José, pelo amor, afeto e cuidado constantes.

RESUMO

A presente pesquisa se estabelece como um campo de problemáticas elaborado junto a um processo investigativo em arte que toma as noções de jogo e quebra-cabeça como elementos centrais de uma poética artística. Articulando produção prática e teórica, o trabalho consiste em uma reflexão a partir da realização de uma série de proposições artísticas criadas entre os anos de 2017 e 2021. Tendo como objeto de análise as características e possibilidades formais e conceituais do quebra-cabeça, o estudo lança reflexões acerca das especificidades de obras que borram modalidades e procedimentos e das distintas formas de articulação entre artista, obra, público e contexto em seus processos de instauração. Em amplo diálogo com referenciais teóricos das Artes Visuais e de distintos campos do conhecimento, visa operar desfechos e problematizações. Como resultados, traz reflexões acerca do desenvolvimento de um processo de criação elaborado a partir de estratégias de disrupção e montagem como modos de produção de imagens, bem como reflete sobre o papel do pesquisador como jogador e do fazer pesquisa em arte como um jogo em acontecimento.

Palavras-chave: Apropriação. Jogo. Montagem. Disrupção. Imagem.

ABSTRACT

The present research is configured as a field of problematization, elaborated as an investigative process in Art, which takes the notion of Game and Puzzle as central elements to an Artistic Poetics. Articulating practical and theoretical production, the work consists of a reflection based on the realization of a series of artistic propositions created between the years 2017 and 2021. Based on the formal and conceptual characteristics and possibilities of the Puzzle as an object of analysis, the study produces reflections about the specificities of works that blur modalities and procedures and the different forms of articulation between artist, work, audience and context in their processes of establishment. In a broad dialogue with theoretical references from the Visual Arts and from different fields of knowledge, it aims to operate outcomes and problematization. As a result, it brings reflections about the development of a creative process elaborated from disruption and montage strategies, as ways of producing images, as well as reflecting on the art researcher's role as a player and doing research as a game in progress.

Keywords: Appropriation. Game. Montage. Disruption. Image.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Sandro Ka, Distópico , 2017. Gesso e plástico.	40
Figura 2: Sandro Ka, Multiculturalismo ou Made in Taiwan , 2015. Gesso e louça.....	41
Figura 3: Sandro Ka, Market , 2017. Plástico, metal e madeira.....	42
Figura 4: Sandro Ka, A Idade do Homem , 2017. Borracha.....	43
Figura 5: Sandro Ka, Descaminho , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	61
Figura 6: Alma Haser, Within 15 Minutes: Hermon and Heroda , 2018. Impressão digital em peças de quebra-cabeça.....	65
Figura 7: Kent Rogowski, Love = Love #2 , 2008. Fotografia. Dimensões não especificadas.	66
Figura 8: Detalhes da Casa Gino , Juazeiro do Norte/CE. Foto: Sandro Ka.....	78
Figura 9: Sandro Ka, Sem Título: Menina Loira , 2014. Desenho.....	89
Figura 10: Sandro Ka, Sem Título: Menina Castanha , 2014. Desenho.....	90
Figura 11: Sandro Ka, Sem título: Paisagem , 2014. Desenho.....	93
Figura 12: Sandro Ka, Disruptivo , 2017. Estudo digital.....	98
Figura 13: Sandro Ka, Espelho do Céu , 2017. Estudo digital.....	99
Figura 14: Estampas que originaram os primeiros jogos-matriz.....	102 e 103
Figura 15: Gabarito das peças de quebra-cabeça para estampagem ou corte à laser..	104
Figura 16: Sandro Ka, Colônia , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	107
Figura 17: Sandro Ka, Ainda paisagem , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	108
Figura 18: Sandro Ka, Sobre escadas, abismos e outras paisagens , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	109
Figura 19: Sandro Ka, Romântico , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	110
Figura 20: Sandro Ka, Quase Oriental , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	111
Figura 21: Sandro Ka, Tentativa de Paisagem , 2017. Papel sobre base em acrílico.....	112
Figura 22: Sandro Ka, Paisagem Comum n.1 , 2017. Projeto digital.	120-121

Figura 23: Sandro Ka, Paisagem Comum: desdobramento [detalhe], 2017. Instalação.....	126
Figura 24: Sandro Ka, Paisagem Comum: desdobramento [detalhe], 2017. Instalação.....	127
Figura 25: Sandro Ka, Paisagem Comum: desdobramento [detalhe], 2017. Instalação.....	128-129
Figura 26: Jogos-matriz pré-selecionados para instalação Landscape	131
Figura 27: Sandro Ka, Landscape [detalhe]. Instalação.....	132
Figura 28: Sandro Ka, Landscape [detalhe]. Instalação.....	133
Figura 29: Sandro Ka, Landscape [detalhe]. Instalação.....	134
Figura 30: Sandro Ka, Reentrância , 2018. Instalação.....	137
Figura 31: Montagem de Paisaje Común , 2018. Instalação.....	139
Figura 32: Sandro Ka, Paisaje Común [vista parcial], 2018. Instalação.....	140
Figura 33: Sandro Ka, Paisaje Común [vista parcial], 2018. Instalação.....	142
Figura 34: Sandro Ka, Exposição Paisagem Comum , 2018.....	144
Figura 35: Sandro Ka, Paisagem Comum [vista parcial], 2018. Instalação.....	146
Figura 36: Sandro Ka, Crianças em Flores , 2018. Instalação.....	150-151
Figura 37: Sandro Ka, Crianças em Flores [detalhe], 2018. Instalação.....	152
Figura 38: Sandro Ka, Damas e Cavalheiros , 2018. Instalação.....	153
Figura 39: Sandro Ka, Damas e Cavalheiros , 2018. Instalação.....	154-155
Figura 40: Vistas da sala com TodoCéu e Micro-paisagens , 2018. Instalação e quadros-objetos.....	160-161
Figura 41: Sala com TodoCéu e Micro-paisagens , 2018. Instalação.....	162-163
Figura 42: Sandro Ka, Exposição Paisagem Comum [vista parcial] , 2018.....	165
Figura 43: Sandro Ka, Micro-paisagem III, Micro-paisagem I e Micro-paisagem II , 2018. Instalação com quadros-objetos.....	166-167
Figura 44: Micro-paisagem: cadeia de montanhas I e II e Micro-paisagem: queda-d'água , 2018. Instalação com quadros objetos.....	168
Figura 45: Sandro Ka, Micro-paisagem: castelo , 2018. Quadro-objeto.....	169
Figura 46: Sandro Ka, TodoCéu [detalhe], 2018. Instalação.....	172-173
Figura 47: Sandro Ka, TodoCéu , 2020. <i>Work in progress</i>	175

Figura 48: Sandro Ka, TodoCéu , 2020. <i>Work in progress</i>	176-177
Figura 49: Sandro Ka, A Grande Paisagem , 2019. Instalação.....	180-181
Figura 50: Sandro Ka, A Grande Paisagem [detalhe], 2019. Instalação.....	183
Figura 51: Sandro Ka, A Grande Paisagem [detalhe], 2019. Instalação.....	189
Figura 52: Sandro Ka, TodoCéu [detalhe], 2020. <i>Work in progress</i>	194
Figura 53: Sandro Ka, Paisagem Comum: desdobramento [detalhe], 2017. Instalação.....	195
Figura 54: Letícia Lampert, Random City #1 , 2016. Fotografia.....	202
Figura 55: Carlos Garaicoa, Puzzle Carro y Farola , 2019. Fotografias BN impressas sobre puzzle, fotografias laminadas em Dibond, madeira e plexiglás.....	204
Figura 56: Alfredo Nicolaiewsky, Sequela nº 10 , 2016. Imagem digital sobre papel Photo Rag Hahnemühle, 255g, impressão pigmento mineral.....	208
Figura 57: André Bergamin, Que o tempo cuspa balas para trás , 2019. Colagem sobre papel.....	211
Figura 58: Sandro Ka, Damas e Cavalheiros [detalhe], 2018. Instalação.....	213
Figura 59: Sandro Ka, Crianças em Flores [detalhe], 2018. Instalação.....	217
Figura 60: Sandro Ka, Paisagem Comum [detalhe], 2018. Instalação.....	220
Figura 61: Sandro Ka, TodoCéu , 2020. <i>Work in progress</i>	224-225
Figura 62: Sandro Ka, TodoCéu , 2020. <i>Work in progress</i>	238-239
Figura 63: Sandro Ka, TodoCéu , 2020. <i>Work in progress</i>	243
Figura 64: Sandro Ka, Ainda Paisagem [detalhe], 2019. Instalação.....	247
Figura 65: Sandro Ka, A Grande Paisagem , 2019. Instalação.....	251-253
Figuras 66: Sandro Ka, Série Imagens em Jogo , 2021. Fotoperformance.....	257
Figuras 67: Sandro Ka, Série Imagens em Jogo , 2021. Fotoperformance.....	258
Figuras 68: Sandro Ka, Série Imagens em Jogo , 2021. Fotoperformance.....	259
Figuras 66: Sandro Ka, Série Imagens em Jogo , 2021. Fotoperformance.....	260-261





SUMÁRIO

Peças Postas: Introdução 17

Que Comece o Jogo 33

Sobre o quebra-cabeça 36

Apropriação e jogo 46

Jogando o Jogo 73

Encontrando paisagens 77

Construindo paisagens 96

Estudos iniciais 113

Dos quadros-objetos às instalações 118

A exposição em quebra-cabeça 143

Desmontando paisagens 149

Imagens em Jogo 191

Montando imagens 199

Montagem e disrupção 214

Imagens em jogo, um jogo de imagens 221

Peças Soltas 233

A obra enquanto acontecimento 240

Quem joga o jogo: a posição do espectador 246

Juntando Peças: Considerações Finais 263

Referências 277



[...] não é uma soma de elementos que teríamos inicialmente de isolar e analisar, mas um conjunto, ou seja, uma forma, uma estrutura; o elemento não preexiste ao conjunto, não é nem mais imediato nem mais antigo; não são os elementos que determinam o conjunto, mas o conjunto que determina os elementos; o conhecimento do todo e de suas leis, do conjunto e de sua estrutura, não é passível de ser deduzido do conhecimento separado das partes que o compõem; [...] (PEREC, 1991, p. 13).

Peças
Póstas
introdução



Há várias maneiras de se iniciar um jogo de quebra-cabeça. Abro a caixa e vislumbro o todo ainda informe. Coloco as peças à mesa e observo o desafio posto. Forma e conteúdo são trazidos à baila antes de começar a montar. As peças separo por cor, por formato ou pelos elementos estampados em cada fragmento? Posso seguir as pistas da figura completa na embalagem? Posso inventar caminhos para tentar desvendá-la?

Montar um quebra-cabeça é descobrir algo, mesmo que já se o conheça. Saber o que está por ser revelado não é, de fato, uma limitação para quem se propõe a jogar, pois o desafio que se coloca, seja na surpresa da primeira vez ou na sequência de repetidas vezes, está em como resolver o enigma proposto.

Jogar o quebra-cabeça compreende apropriar-se de suas regras e lançar-se em busca de um objetivo: a descoberta de uma imagem. Para se jogar, há de se colocar em situação de jogo e saber o que está sendo colocado em jogo. Igualmente, significa estar aberto às surpresas, às variabilidades e — por que não? — à possibilidade de burlar suas próprias convenções.

Independentemente de como for, cada jogada sempre será única: essa é a condição fundamental de qualquer jogo, pois todo jogo é um acontecimento em si.

Parto desses comentários iniciais para refletir acerca da condição de jogo que também está eminentemente posta quando alguém se coloca frente ao desafio de construir uma tese. Especialmente num processo de uma pesquisa em arte que, dadas suas singularidades, se apresenta como um provocativo e delicioso quebra-cabeça.

Em seus aspectos epistemológicos e metodológicos, a pesquisa **em** arte e a pesquisa **sobre** arte têm distinção. A pesquisa **em** arte se debruça no desenvolvimento e compreensão de todas as etapas envolvidas no processo de criação das obras, em sua poética na perspectiva do criador. Por sua vez, a pesquisa **sobre** arte apodera-se da obra e de suas formas de inserção como objeto investigativo, um elemento externo, mas não isento ao investigador, que usufrui, como instrumento de análise, das áreas da História, Teoria e Crítica da Arte e outros campos correlacionados. Em ambos os casos, o objeto arte está no centro, seja em sua elaboração ou em sua assimilação e diálogo com o campo artístico e com o sistema das artes, um conjunto de vetores e elementos que designam e o reconhecem como tal (BRITES; TESSLER, 2002). Por certo, em determinada medida, seja nas pesquisas em arte ou sobre arte, somos sempre atravessados pelo objeto e, sobre ele, inferimos constantemente.

Numa pesquisa em arte parte-se de desejos, vontades, motivações e algumas hipóteses para resolver determinado problema. O desafio vai se formulando à medida que a investigação se produz. As peças são escolhidas, espalhadas, organizadas e reorganizadas, de forma metódica e, por vezes, também intuitivamente. Apropria-se de seus elementos, cria-se categorias de análise, desvenda-se seu conteúdo. Estabelece-se conexões prévias e ampliadas. Explora-se os materiais e vislumbra-se as possibilidades. Tenta-se adivinhar caminhos e enxergar, por entre as frestas e fendas, o que está sugerido, mas ainda não revelado. Tenta-se olhar além.

Ensaia-se as primeiras tentativas, decide-se os primeiros movimentos, lança-se os primeiros encaixes. Acertos e erros. Alguns *insights*. Tenta-se ver, de novo, que pistas aquelas peças soltas podem sugerir. Confirmações e descobertas. Uma peça aqui, outra ali, algo começa a esboçar-se. Formulam-se, continuamente, questões: poderia ter iniciado o jogo por um caminho mais seguro, um ponto de partida familiar? Seria mais fácil? E quando chegar no momento difícil? Onde essa peça vai se encaixar? E se hoje parar por aqui? E se noutro dia recomeçar?

Uma pesquisa em arte põe em evidência as problemáticas de um processo investigativo onde as escolhas atravessam e orientam os métodos e o objeto artístico se forma e informa simultaneamente; é, ao mesmo tempo, “[...] processo de formação e um processo no sentido de processamento, de formação de significado” (REY, 1996, p. 85).

Tanto numa tese em arte quanto num jogo de quebra-cabeça, o que está posto é o desenvolvimento de um processo que lance desafios e que proponha soluções a um problema continuamente elaborado. Os caminhos, entretanto, são os mais variados possíveis e seguem de acordo com as intenções e interesses de cada **jogador/pesquisador**, elaborados ao longo do processo.

Num processo investigativo em arte todas as etapas são importantes, da construção das primeiras hipóteses a seus desdobramentos. No início desta pesquisa, ainda em fase de elaboração do projeto, me instigava pensar acerca das etapas que envolvem os processos de criação para além da obra de arte finalizada e em estado de exposição, como um problema investigativo. Me perguntava em que medida todos os procedimentos que envolvem a produção de uma obra seriam, ou não, parte constitutiva dela e não somente seus índices ou vestígios? Ou seja, para além do reconhecimento desses elementos como

partícipes de sua criação, essa proposta tinha como hipótese a compreensão dessas práticas também como obra e a convocação de variados procedimentos e expertises em processos artísticos como uma inerente condição contemporânea. Sugeriria, assim, que, a depender das intenções do artista, a criação da obra demandaria uma série de etapas, que tendem a ser invisibilizadas e menosprezadas no processo, mas que são parte constituinte de seu todo. Nesse sentido, os projetos, os esboços, as negociações e os estudos, especialmente no caso de modalidades artísticas que borram limites e fronteiras entre linguagens, materiais e procedimentos: tudo seria obra?

Percebia que a presença desses elementos se apresentava com recorrência na produção artística contemporânea e, embora esses questionamentos tivessem surgido parcialmente, em pesquisas anteriores¹, elaborei perguntas possíveis às hipóteses elencadas. Evidentes ou discretas, em que medida toda obra de arte não se valeria dessas condições em sua constituição, por excelência? Seriam características exclusivas de determinadas proposições ou

¹ Em minha dissertação de mestrado — **Ações-dispositivo: estratégias de intervenção política no espaço público** — desenvolvi um processo investigativo disparado a partir da proposição de obras autorais de intervenção urbana que, operando com e no espaço público, demandavam a elaboração de um conjunto de procedimentos para além da obra finalizada. Por sua vez, a realização desses trabalhos lançava questões acerca dos agenciamentos políticos do espaço público enquanto lugar de atuação (CARDOSO, 2015).

inerentes a todo e qualquer processo artístico? Sobretudo, em se tratando de uma pesquisa em arte, como essas perguntas poderiam tomar formas visuais? Como poderiam ser respondidas e desenvolvidas junto a um processo investigativo em arte?

Na tentativa de dar sentido às dúvidas que me moviam para a realização do projeto, das primeiras elucubrações às tentativas de manter a coesão da proposta inicial, busquei estabelecer outra problemática seminal: sendo uma pesquisa em arte, como tais questões relacionadas ao que não se vê além da obra poderiam ser formuladas a partir do desenvolvimento de um trabalho de articulação teórico-prática? Em outras palavras, como essas questões poderiam ser o cerne de uma pesquisa em poéticas visuais? Na busca por formulações, fui traçando outros direcionamentos e caminhando em direção a presente pesquisa.

A partir dessas inquietações, e partindo da exploração de materiais e visualidades inéditas em meu processo artístico, dei início a uma investigação com elementos que já me interessavam, mas que ainda não havia experienciado de forma efetiva e aprofundada. Imaginava que, assim, pudesse encontrar o frescor desejado para iniciar uma nova pesquisa. Desse modo, a presente investigação tomou forma, vindo a elaborar-se por meio do desenvolvimento de um conjunto de proposições artísticas que

lançariam reflexões sobre as possibilidades da utilização do **jogo de quebra-cabeça** como forma e conceito, matéria e metáfora e elemento central de uma poética visual.

No contexto desta investigação, o quebra-cabeça, como objeto, é o jogo de paciência e estratégia que tem como objetivo a revelação de uma imagem. Para além da designação enquanto jogo, a definição de quebra-cabeça é utilizada como sinónimo de problemas, de desafios a serem resolvidos. Neste estudo, o quebra-cabeça transborda seus usos e sentidos, em meio a uma investigação que vai se fazendo — ou se montando e se desmontado — o tempo todo, e que mantém seu interesse maior pelo estranhamento ao invés do desvelamento único de uma imagem-fim, por mover-se por entre caminhos mais variados possíveis. Assim, me apropriando das características e dos códigos presentes e relacionados ao quebra-cabeça, dei início a uma pesquisa que viria a propor reflexões e problematizações acerca dos modos de produção de imagens.

Nesse processo, por meio da apropriação de estampas de visualidade *kitsch* com paisagens bucólicas, cenas fantasiosas, personagens e retratos transformados em peças de quebra-cabeça, desenvolvi uma série de proposições artísticas que se instauraram a partir de procedimentos disruptivos de montagem como um modo

de subversão às regras tradicionais do jogo. A realização desses trabalhos, assim como o coração deste estudo, convocou diálogos constantes, disparados tanto pela sua instauração quanto pela construção do texto que se monta em paralelo às reflexões do processo como um todo.

Esses experimentos, conceitos e reflexões disparados e suscitados junto ao processo são associados a referenciais teóricos advindos de distintos campos do saber apresentados ao longo do texto e a referenciais artísticos que se valem de singulares **estratégias de quebra-cabeça** como prática ou ideia, produzindo costuras, contrastes e pontos de contato com a presente investigação, operando contaminações, deslocamentos e problematizações. Assim, estabeleço relações e diálogos com produções de artistas contemporâneos como Alfredo Nicolaiewsky, Alma Haser, André Bergamin, Carlos Garaicoa, Kent Rogowski e Leticia Lampert, que elaboram distintas proposições artísticas, explorando noções às quais associo com os conceitos operatórios de montagem e disrupção, para além da utilização do quebra-cabeça propriamente dito como suporte, para atravessar a pesquisa e expandir as ideias e relações aqui apresentadas.

Quanto à estrutura, o texto é organizado em quatro partes. Pensado como um jogo de encaixes, desencaixes, descobertas e estranhamentos, como um acontecimento em si, não toma para si o objetivo ou a função de traduzir um processo prático, mas incorpora condições que permitam compreendê-lo como algo tão potente quanto a construção de uma obra, inscrita numa rede de relações muito mais ampla — que é o processo como um todo. Como um jogo, a partir da criação de alegorias, ele se organiza por etapas, do posicionamento das suas peças à mesa, passando pelo seu desenvolvimento em si e pelas inquietudes que dispara, vindo a findar-se como algo a ser retomado e possível de ser revivido ao final de cada leitura, sempre disponível para uma outra aproximação, uma outra jogada.

Na primeira parte, **Que comece o jogo**, são apresentados dois elementos centrais no desenvolvimento da pesquisa, buscando situar as noções de **apropriação** e de **jogo** a partir da análise do quebra-cabeça como uma espécie de base que auxilia em sua estruturação e que tem atravessado meus interesses e práticas há bastante tempo. A organização desses assuntos pretende-se como uma forma de iniciar a tese, como seu ponto de partida. Compreendendo a **apropriação** enquanto estratégia operativa e como problemática artística contemporânea; e a noção de **jogo**

enquanto meio de ação, lanço reflexões acerca de um modo de operar proposto como uma **estratégia de quebra-cabeça** que produz estranhamentos por meio de encontros, choques e rupturas, a partir dos quais provocam-se disrupções sobre e com elementos apropriados. Para isso, revisito obras autorais, em diálogo com reflexões de autores, como Tadeu Chiarelli e Nicholas Bourriaud sobre a incorporação de elementos do mundo ordinário para o mundo da arte, Zygmunt Bauman, Peter Bürger e Arthur Danto sobre as noções de pós-modernidade e contemporaneidade, e Johan Huizinga, Roger Caillois e Jeferson Retondar acerca do conceito de jogo e suas implicações, entre outros referenciais.

Na sequência, em **Jogando o jogo**, a partir das reflexões postas no lastro reflexivo estabelecido, apresento o processo prático desenvolvido ao longo desta pesquisa na elaboração das obras propriamente ditas. Jogar o jogo, neste caso, pretende-se como um modo de compreender o processo investigativo como algo vivo, em acontecimento, desde suas origens a seus desdobramentos, em seus espaços de instauração. Nesse sentido, destaca-se a importância do contexto expositivo e de suas condições como elementos deflagradores de problemáticas e questões, a medida que as obras vão sendo produzidas como um aspecto metodológico que vai se produzindo ao longo do processo.

De forma descritiva, perpasso a série de proposições elaborada de 2017 a 2021 e vislumbro questões que se evidenciam no agora, a partir do ponto de vista processual que toma o jogo de quebra-cabeça em suas problemáticas formais e conceituais, em suas contradições e expansões.

Nesse percurso, situo o interesse pela apropriação de estampas de cenas de gênero — das representações de paisagens, em especial —, exploro os aspectos de sua visualidade como elemento *kitsch* e reflito sobre minha relação com essas figuras, atravessada pela ordem dos desejos e dos afetos. Em relação às cenas de gênero, investigo referenciais históricos e sua presença nos dias de hoje e proponho uma discussão acerca da dicotomia entre cultura erudita e indústria cultural mediante as reflexões de Pierre Bourdieu, ressaltando o quanto objetos de características *kitsch* informam para além de seus atributos visuais, pois são atravessados por questões de classe e poder que neles se presentificam e que determinam seu estatuto. Em conjunto, analiso as categorias do *kitsch* enquanto fenômeno estético, por meio das contribuições de Abraham Moles: refletindo acerca do modo como essas imagens ativam lembranças que se misturam em minha memória, procuro investigar o quanto o quebra-cabeça, enquanto matéria e metáfora, pode condicionar o processo criativo e, ao mesmo tempo, transformar-se de conceito a algo tangível, palpável. Como

desdobramentos à investigação, a distensão dos sentidos aplicados às noções de quebra-cabeça e ao tema da paisagem começam a se diluir ao longo do processo, dando ênfase à produção de imagens. No tema da paisagem, as reflexões são elaboradas em diálogos com Anne Cauquelin, Michel Collot e Javier Maderuelo.

Na terceira parte, em **Imagens em Jogo**, a partir do estabelecimento de reflexões disparadas junto ao processo, a noção de **montagem disruptiva** é proposta como um modo de operar montagens em meus trabalhos. Tal articulação é construída a partir das contribuições teóricas de Lúcia Santaella, acerca do conceito de **disrupção**, e de distintos autores acerca da noção de **montagem**, tendo destaque as reflexões de Didi-Huberman no que diz respeito à discussão acerca da **produção de imagens**.

Das certezas do caminho a seus pontos de inflexão, na última parte, **Peças Soltas**, como desdobramento, evidencio e busco aprofundar questões e apontamentos que se produziram junto ao processo. Sobre os trânsitos entre as modalidades artísticas disparadas a partir das problemáticas das obras, sua condição de efemeridade e impermanência presente nelas e a articulação entre artista/obra/público/contexto, apresento reflexões de Ana Maria Albani de Carvalho, Cristina Freire, Jacques Ranciere e Nicolas Bourriaud.

Como uma preocupação em relação à visualidade como elemento informativo desta tese, em seu projeto gráfico, o trabalho apresenta figuras como imagens de obras, processos e situações de exposição, bem como detalhes ampliados que, propostos como estampas, se misturam ao texto na intenção de estabelecer um modo de aproximação com os suportes e materiais utilizados nas obras, principalmente, no caso das peças de quebra-cabeça. Além disso, conforme seu desejo original, a apresentação gráfica final carrega vestígios acerca das estratégias de montagem empregadas na escrita do texto, bem como reflete um pensamento que é montado e constantemente editado.

Por fim, com a intenção de criar uma experiência dialógica entre autor e leitor, esta tese é proposta como um exercício de exploração, onde cabem estranhamentos. Sua estrutura propõe-se na forma de um quebra-cabeça, com articulações mais abertas e de sentidos ampliados, que se organiza por meio de encaixes e desencaixes de ideias e referenciais, buscando a efetivação de uma sempre única experiência compartilhada de reflexão, como um jogo a ser jogado.

Que
Comece
o Jogo



Ao longo desta pesquisa o **quebra-cabeça** tem sido proposto como elemento central de uma poética artística, tanto como suporte para o desenvolvimento de uma série de proposições artísticas ou como uma ideia — quanto tudo o que pode evocar enquanto significados. Essa centralidade disparada pelas questões práticas e conceituais do processo me auxilia a compreender, sobretudo, suas potencialidades em uma investigação em arte. Ao mesmo tempo, penso no quanto essas questões começam a se estruturar na forma de um texto, como um jogo que se inicia. Assim, proponho esta parte inicial do texto como o começo desse jogo.

Espalho suas peças à mesa, me aproprio de suas regras, me concentro e começo, propriamente, a jogar. Busco estabelecer alguns parâmetros como pontos de partida. Parto do jogo de quebra-cabeça em si, em sua origem e significado para, na sequência, evidenciar duas noções que têm sido elementos recorrentes em meus trabalhos: a primeira refere-se ao conceito da **apropriação**, e a segunda, ao conceito de **jogo**. Dialogicamente, reflito a partir dessas noções e observo a recorrência de um modo singular de articular ações e sentidos como elementos de um processo poético compreendido como uma **estratégia de quebra-cabeça**, um conjunto de procedimentos e reflexões que atravessa minhas práticas e se que se estabelece como um interesse contínuo e presente em meu fazer.

Sobre o quebra-cabeça

Enquanto jogo de paciência e estratégia, o quebra-cabeça — ou *puzzle*, em inglês — é um passatempo que exige destreza e raciocínio lógico. Suas regras são precisas e seu principal objetivo é a completude de uma figura, por meio de tentativas e erros, ao juntar uma variabilidade de peças com saliências e reentrâncias misturadas, com encaixes e lugares pré-determinados. Do ponto de vista cognitivo, o jogo desenvolve conexões cerebrais, o que implica em melhoria das atividades mentais e do exercício de lógica e racionalidade, bem como da criatividade e da memória.

De origem imprecisa, sua invenção pode ser associada a jogos muito antigos — como o milenar tangram chinês. Criado por um cartógrafo, na Inglaterra, seu formato como jogo remete ao ano de 1760, a mapas de papel que teriam sido colados em madeiras e cortados em pequenos pedaços para fins educativos. De imediato sucesso junto ao público infantil, o quebra-cabeça logo ganharia o mundo, se espalhando por diversos países, em formatos diferentes. Durante o período da Grande Depressão de 1929, o jogo se voltaria para o consumo do público adulto, adquirindo popularidade e sucesso comercial, sendo produzido em outros materiais, como o papel-cartão utilizado nas versões contemporâneas. Ampliando-se em suportes e materialidades, com a expansão de meios de impressão e produção de escala industrial, a partir da década de

1960, seus motivos temáticos também começam a se expandir trazendo, por exemplo, fotografias e reproduções de obras de arte famosas. De material didático a item de colecionador, o jogo se tornaria febre no mundo todo, envolvendo públicos de todas as idades e perfis que vivenciam a experiência do jogo, até hoje, de espaços privados em práticas solitárias ou compartilhadas aos campeonatos mundiais (SPRINGBOK-PUZZLE, 2020; WORLD PUZZLE FEDERATION, 2020).

As definições de quebra-cabeça, no dicionário, variam bastante, abarcando explicações sobre o jogo propriamente dito como um tipo de passatempo que envolve a solução de problemas, bem como significa uma questão de difícil solução que produz inquietações (MICHAELIS, 2021). Para além desses significados, a palavra quebra-cabeça também designa qualquer tipo de enigma a ser resolvido, podendo envolver imagens, palavras e números, como também pode designar, algo sem solução.

No desenvolvimento desta pesquisa tenho pensado no quanto a noção de quebra-cabeça tem atravessado minhas práticas. Não em seu sentido restrito na utilização do objeto jogo, mas no que se refere às operações de montagens e articulações de sentidos entre objetos e imagens — por vezes enigmáticas — presentes em meus trabalhos.

Por meio de proposições artísticas que atravessam linguagens como desenho, objeto e instalação, sempre me interessei pelo estabelecimento de relações entre elementos cotidianos advindos de contextos diferentes, sem distinção ou hierarquia entre materiais e funções. Para além da exploração formal de elementos advindos da indústria cultural e da cultura de massa, como brinquedos, estátuas e bibelôs, por exemplo, sempre me fascinou a carga de sentidos possíveis de reordenações e manipulações que esses materiais trazem consigo. Como dispositivos de memórias e discursos, ao propor cruzamentos entre esses elementos como obras de arte, ampliam-se em significações abertas à contínua produção de imagens e sentidos.

Essas questões têm me mobilizado desde as primeiras experiências e investigações artísticas, ainda no período formativo da faculdade de Artes Visuais². Percebo que, ao incorporar materiais, condições e dimensões variadas, em distintos contextos, trato de interesses recorrentes que parecem não se findar e que problematizam e se aprofundam em outros direcionamentos — como pode ser analisado em algumas das obras apresentadas na

² Realizado no Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, de 2002 a 2007, em Porto Alegre/RS.

exposição **Tanto Barulho por Nada**³, ao lado das primeiras proposições com jogos de quebra-cabeça.

Em **Distópico** (2017), uma escultura do *David* — cópia da obra-prima renascentista de Michelangelo — se decompõe num brinquedo multicolorido de praia, esfarelado numa pilha de pó de gesso (Figura 1). Estranhamento semelhante se estabelece em **Multiculturalismo ou Made in Taiwan** (2017), onde a tradição clássica ocidental espia na borda de dois pequenos vasos chineses de porcelana vulgarmente estampados com motivos pictóricos narrativos (Figura 2). Tudo falso. Os produtos ordinários adquiridos em bazares e lojas de R\$ 1,99, misturados e sobrepostos, comentam sobre valores e arranjos de poder, a partir da associação de esculturas em gesso, representando deidades greco-romanas em situação de decomposição ou soterramento, num conflito silencioso estabelecido pela sobreposição de culturas, símbolos e valores comerciais, nos embaralhamentos e sobreposições da contemporaneidade.

³ **Tanto Barulho por Nada**, Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli — MARGS (Porto Alegre/RS, 2017).

Figura 1:
Sandro Ka, **Distópico**, 2017.
Gesso e plástico. 33 cm x 16 cm x 14 cm.
Foto: Filipe Conde.



Figura 2:
Sandro Ka, **Multiculturalismo ou Made in Taiwan**, 2015.
Gesso e louça, 17 cm x 14 cm x 9 cm.
Foto: Filipe Conde.





Figura 3: Sandro Ka, **Market**, 2017. Plástico, metal e madeira, 33 cm x 23 cm x 17 cm. Foto: Filipe Conde.

Figura 4:
Sandro Ka, **A Idade do Homem**, 2017.
Borracha, 17 cm x 14 cm x 9 cm.
Foto: Filipe Conde.



Em **Market** (2017), pequenas esculturas zoomorfas de origem indígena *mbyá-guarani* em madeira pirogravada, que representam onças, corujas, cobras e outros animais silvestres, são empilhadas num carrinho de supermercado de brinquedo; simulacro de uma compra apressada e desatenta, na qual a singularidade de uma cultura originária pode ser pensada por via do consumo, da devastação e dos apagamentos cotidianos (Figura 3).

Tempos distintos se acomodam na construção da figura com cabeça de criança e corpo de urso. **A Idade do Homem** (2017) traz pontos de tensão ao sobrepor fragmentos em materialidades e histórias desconexas (Figura 4). Bonecos de borracha distintos que se montam como se fizessem parte um do outro. Um olhar afetuoso e silencioso num corpo denso, como algo que está guardado a sete chaves. Já sabido do que foi vivido, é como se o tempo pudesse ser doce e pesado, esperto e cansado. Uma espera e uma saudade do que está por vir.

Tanto esses trabalhos, que reúnem objetos ordinários, quanto em minha trajetória como artista, constantemente me interessam pela manipulação de objetos e imagens por meio do conceito operatório da apropriação, prática que se refere à incorporação de elementos do cotidiano, deslocados para um espaço de reflexão, crítica e experimentação visual, como matéria ou suporte na criação

de obras artísticas. É na incorporação desses elementos como materiais processuais que me interessa, sobretudo, criar composições e provocar discursos e estranhamentos estabelecidos por meio de relações inusitadas, comumente não esperadas a tais objetos e imagens e seus fins comuns.

Quando reúno estátuas de gesso aos brinquedos e bibelôs, ou partes de brinquedos às figuras de artesanato, cruzo mundos e referências. Há uma constante busca pela criação de composições que assentem e complementem como se sempre coexistissem. Mas o ponto de tensão pretendido é mais profundo, atua naquilo que na matéria, somente, não se deixa ver.

No processo de instauração desses trabalhos, quando estabeleço relações entre distintos elementos, junto partes, associo materialidades e conecto significados diversos, me interessa, sobretudo, refletir sobre a produção de novos sentidos. Reunir, associar, juntar, conectar: essas ações são operadas **a partir de e sobre** os aspectos formais e conceituais desses elementos, como uma **estratégia de quebra-cabeça**. Nessas obras, por meio de ações implicadas como escolher, separar e montar, como um quebra-cabeça, um tipo de jogo se opera sobre características e articula informações que esses elementos apropriados já carregam consigo, produzindo estranhamentos e questionamentos.

Apropriação e jogo

Em um mundo onde tudo pode vir a ser matéria de criação num campo ampliado da arte e/em suas práticas variadas, a **apropriação** representa uma virada no campo artístico, na medida em que desassocia a produção criativa da exclusividade do fazer manual do artista, expandindo a compreensão da arte enquanto ideia, conceito. Ao operar a partir de objetos preexistentes e de usos que não seriam os da arte, o artista apropriador propõe outras abordagens aos elementos cotidianos, ao mesmo tempo em que lhes agrega possibilidades outras de significação.

Chiarelli (2002) diz que o artista, ao apropriar-se de objetos e imagens cotidianos, define outros destinos para elementos de funções antes precisas, intervém no que seria seu destino comum e representa, assim, os apagamentos simbólicos e reposicionamentos de sentidos. Desse modo, esses elementos são realocados no mundo ao lado de objetos artísticos, desestruturando e subvertendo noções e paradigmas acerca do que **é** e do que **pode vir a ser** uma obra de arte. Por meio da apropriação, valores como arte e originalidade são subvertidos à medida que desestruturam noções canônicas relacionadas à ideia de Arte — com “A” maiúsculo —, fortemente calçados no senso comum como algo superior relacionado à erudição e como símbolo de distinção.

Para Bourriaud (2011), o artista contemporâneo, agente nesse contexto, atua sobre bases interculturais, carrega elementos culturais e estabelece relações entre pontos distintos — periféricos e centrais — inscritos numa ordem global, num trânsito de referenciais provenientes da profusão e da oferta de objetos e imagens disponíveis e existentes no mundo.

Desde o surgimento de primeiras experimentações modernistas no início do século XX até dos dias atuais, a apropriação tem sido uma problemática que se configura como um fenômeno em que os artistas passam a elaborar estratégias de trabalho a partir da proliferação de imagens e objetos extra-artísticos e das reviravoltas nos contextos políticos, sociais e culturais do mundo. Nesse sentido, é possível pensar na apropriação como um meio de problematização e forma de criação sintomática de um mundo cada vez mais diverso e profuso.

Compreendidos como uma virada significativa na historiografia e no sistema das artes, bem como nos modos de atuação dos artistas e nos significados atribuídos à própria arte, os *readymades* e os *objets trouvés* dadaístas e surrealistas podem ser pensados como marcos inaugurais da apropriação. Essas proposições configuravam-se como objetos apresentados tal qual suas formas originais, com poucas intervenções ou sem nenhuma

manipulação⁴, não fosse seu deslocamento do mundo real para o mundo da arte, em que “[...] o próprio ato da provocação assume o lugar da obra” (BÜRGER, 2017, p. 130).

Além de precursoras acerca da presença de objetos cotidianos em exposições artísticas, essas obras carregavam uma ideia ainda mais radical: traziam uma nova perspectiva para a forma de se pensar e de se produzir arte ao associar o trabalho do artista a uma atividade conceitual. Ou seja, a obra de arte se desprenderia das noções romantizadas de originalidade, talento e manualidade, passaria a ser compreendida como ideia e processo. Nesse sentido, a escolha e a utilização de um objeto preexistente, conforme as intenções e desejos do artista, já bastaria para defini-lo como um objeto de arte. Assim, um urinol de porcelana branco, virado e proposto como uma “fonte” ou uma roda de bicicleta acoplada a um banco, propostos por Marcel Duchamp (França, 1887—1968), poderiam ser apresentados como obras pois, como afirma Bourriaud (2009a), a atribuição de uma nova ideia a um objeto compreenderia, por si, uma criação — configuraria um ato artístico.

⁴ Enquanto o *objet trouvé* caracteriza-se como um objeto encontrado ao acaso e apresentado como obra, por seus atributos estéticos, o *readymade* carrega certa impessoalidade, sendo escolhido como obra entre vários iguais.

Para Bürger (2017), o objeto apresentado como obra serviria como um dispositivo alegórico, ou seja, passaria a ser um portador de sentidos propostos pelo artista, a partir de suas intenções. Icônicas, obras como os *readymades* e os *objets trouvés*, como um posicionamento de ruptura às obras clássicas que reconheciam a matéria de sua composição como portadora de significados, ao tomar materiais prontos e operar deslocamentos. Ou seja, o objeto apropriado é proposto mais como um veículo de uma ideia do que como um portador nato de uma qualidade artística.⁵

Conforme documentado na vasta produção acerca da História da Arte e da história das imagens, a presença desses elementos cotidianos ampliar-se-ia em outros direcionamentos, atravessaria diversos movimentos, vanguardas e tendências artísticas até a contemporaneidade.

⁵ Controversas quanto aos aspectos de transgressão, essas obras questionaram as regras vigentes dentro das condições e parâmetros possíveis naquele contexto. Instituíram, portanto, mais uma nova ordem segundo os parâmetros modernos de superação e sobreposição de verdades, característicos das vanguardas modernistas. Ou seja, o gesto do artista, mesmo que considerado iconoclasta, ainda se inseriria na lógica vigente do modernismo implicada na superação dos cânones vigente e na busca idealizada por uma arte mais pura. Nesse contexto, conforme será detalhado mais adiante no texto, questiona-se se tal ato poderia ser interpretado sob uma compreensão da arte contemporânea como a percebemos hoje, dentro dos parâmetros da pós-modernidade (BAUMAN, 2010; BOURRIAUD, 2011).

No **Cubismo**, objetos variados e fragmentos de materiais impressos, por exemplo, começavam a se misturar a colagens e esculturas como elementos compositivos constituintes de obras, bem como as *assemblages* do **Surrealismo**, que reuniam uma diversidade de elementos tridimensionais justapostos como partes de um todo significante. Essas experimentações da primeira metade do século passado já vislumbravam e enunciavam a incorporação de materiais diversos e controversos ao mundo da arte até então, como materiais tão legítimos quanto tinta e mármore ou quanto grafite e bronze na produção de obras artísticas.

Nas décadas seguintes, a apropriação viria a se apresentar como um reflexo complexo e irreversível da vida moderna, em amplo desenvolvimento industrial e tecnológico.

A partir dos anos 1950, movimentos como a **Arte Pop** estadunidense incorporariam outros tipos de elementos, como imagens de revistas, jornais e histórias em quadrinhos, bem como do cinema e da TV e sua produção incessante de desejos e bens de consumo, tornando mais complexas as diferenças entre objetos comuns e objetos de arte.

Em diversos lugares do mundo, com reflexos correlatos ou mais tardios, elementos cotidianos advindos da produção industrial, da indústria cultural e da cultura de massa se

apresentavam de forma definitiva como materiais possíveis para a criação de obras de arte. Com abordagens específicas, o **Novo Realismo** francês incorporaria objetos com pouca ou nenhuma interferência, mostrados de forma impessoal como um reflexo de um mundo que tentava compreender novos arranjos e visualidades no pós-guerra, assim como nas obras da **Arte Povera** italiana que, ao apresentarem tais materiais de modo bruto, perecível e puro, ensaiavam uma crítica à sociedade capitalista.

Em todo o mundo, dos anos 80 até aos dias de hoje, a partir do que se acessa e se sabe por meio da história da arte ocidental e hegemônica, as reverberações da prática da apropriação se espalharam, operando reflexos, estrangeirismos e reprocessamentos, ora evidenciando posicionamentos críticos e de contestação política, ora enfatizando experimentalismos de materiais e visualidades, vindo a se potencializar num contexto do que entendemos por arte pós-moderna e de reverberação global.

Ainda que o conceito de pós-modernidade no campo da arte — controverso e constantemente em disputa — viesse a se afirmar com maior ênfase a partir do alargamento de procedimentos e práticas artísticas nos anos 1960, tendo na **Arte Pop** seus marcos inaugurais e maior ênfase na **Arte Conceitual** dos anos 1970, o pós-modernismo reverberaria, ainda, o gesto de Duchamp.

Segundo Bauman (2010), com o esgotamento do processo de autorreferencialidade como elemento definido e totalizante em si e sua “significação limitada” (p. 163), o período moderno viria a atingir seu esgotamento a partir de seus próprios entraves de reinvenção, reverberando na arte moderna e suas sucessivas — e provisórias — verdades das vanguardas artísticas. Limites esses esgarçados, que possibilitaram o estabelecimento do debate pós-moderno que, em oposição às convicções do moderno, viriam a questionar e corroer todas as suas certezas, ampliando-se às potencialidades da pluralidade — uma coexistência de verdades à urgência da pós-modernidade como marcas da arte contemporânea, ou seja, da arte que se produz hoje.

Conforme Danto (2006), na lógica de uma narrativa que se desenvolve internamente, a designação de “arte contemporânea” passaria a identificar, para além de uma evolução do moderno para o pós-moderno “[...] uma arte produzida dentro de certa estrutura de produção jamais vista em toda a história da arte [...]” (p. 12), designando, assim, mais do que a arte do presente, simplesmente. Ou seja, somente a utilização do termo “contemporâneo” não daria conta, ao se mostrar inabilitada para designar a ideia de um estilo, como uma característica desta produção que estabelece parâmetros e formas de se operacionalizar.

As reflexões de Danto (2006) se complementam com as proposições de Belting (2012) sobre essa condição, percebida como uma virada que trouxe o fim do estatuto da grande narrativa da História da Arte ocidental como um parâmetro único orientador, regulador e evolutivo da arte. Tal expansão orientou-se para reflexões acerca da ruptura, com ideias hegemônicas de desenvolvimento da arte ou de encadeamento e superação do campo, condições que basearam os autores em seus questionamentos acerca do “Fim da História da Arte” — tendo padrões dominantes europeus e estadunidenses como referencial —, que culminou no esgotamento do modernismo enquanto história, período e estilo. Conforme Danto (2006), tratando-se de “[...] um período de desordem informativa, uma condição de perfeita entropia estética”, surgia um período de liberdade estética, sem qualquer limitação histórica e onde “tudo é permitido” (p. 14).⁶

O pós-modernismo revela-se, pois, como um período eclético em que uma certa ausência de regras objetivas, que tornam “[...] qualquer inovação impossível” (BAUMAN, 2010, p. 180). Na arte

⁶ Reafirmando tal posição, Danto (2006) também nomeia esse momento como “arte pós-histórica”, em que características como a falta de uma unidade estilística, ou da ideia de um estilo como padrão, impossibilitam um direcionamento narrativo e evolutivo, objeto criticado pelo autor na disciplina de História da Arte, acarretando seu fim.

pós-moderna, produz-se um impacto nas formas de produção da arte que Bauman (2010) compreende como um modo aproximado da vida aberto à pluralidade, em que a “[...] ausência de regras do jogo definidas com clareza torna qualquer inovação impossível” (p. 180). De caráter eclético, por meio de estratégias que podem ser compreendidas como “colagem” e “pastiche”, a arte pós-moderna questiona a própria ideia de estilo, escola, regra e pureza do gênero, e derruba, por fim, as superações estilísticas modernistas, embora carregue seus vestígios ainda presentes na contemporaneidade; propõe, assim, uma espécie de “presente perpétuo, implacavelmente remanescente, [...] um estado no qual tudo se move, mas nada vai para algum lugar em particular” (p. 180–181).⁷

A partir desses processos que caracterizam o surgimento do pós-modernismo e suas evidências na arte produzida hoje, sobretudo pela sua “decomposição de certezas” e sua inserção num “espectro muito mais amplo de atividades” (ARCHER, 2012, p. 1), a arte contemporânea, compreendida como a arte do tempo contemporâneo, poderia ser pensada como uma disrupção em si —

⁷ Considerando que a utilização de termos como moderno e pós-moderno trazem em si a função de periodicizar e estabelecer categorias, Bourriaud (2011) vai um pouco mais além, sugerindo que o Pós-modernismo também esteja por se esgotar — ou que já tenha se esgotado —, nos conduzindo a um novo tempo “altermoderno”. Repassando o pós-moderno em distintos momentos que, não

condição esta que será aprofundada ao longo deste estudo — e, com ela, a apropriação, como uma espécie de fenômeno sintomático que se estabelece desde o início do século passado e se complexifica cada vez mais e continuamente.

Com a ampliação de meios e dispositivos artísticos e na iminência de um mundo cada vez mais conectado e com fronteiras imprecisas, as obras de arte que envolviam princípios de apropriação viriam a se consolidar quase como um efeito colateral da contemporaneidade em toda sua pluralidade e abrangência. Assim, na pós-modernidade, incontestavelmente, todas as coisas do mundo passariam a fazer parte, também, das possíveis coisas do mundo da arte.

Ideias, imagens e objetos apropriados e convertidos como obras comentam acerca dos modos de ser e estar em um mundo cada vez mais interligado e com uma oferta gigantesca de material possível para a criação artística. Essa condição reflete um modo de atuação definido por Bourriaud (2009a) como arte da “pós-produção”, um conjunto de proposições artísticas intermediais que

isoladamente, respondiam às questões políticas, econômicas e sociais de suas épocas, do luto modernista (do final dos anos 1970 ao início da década de 1980) à explosão do multiculturalismo e mundialização da arte (final dos anos 1980), a arte de hoje, o “pós-pós”, a altermodernidade, “[...] vincula-se tanto à noção de alternativa quanto à de multiplicidade [...]” (p. 189), como um desafio a fugir da padronização e imposição de uma cultura globalizada.

reprogramam protocolos de uso para produtos e temas culturais preexistentes. Trata-se de uma condição na qual e a partir da qual artistas operam nesses elementos como uma “caixa de ferramentas”, reconhecendo que “[...] a arte não tem origem nem destino metafísico e que a obra que estão expondo nunca é uma criação, e sim uma pós-produção” (BOURRIAUD, 2011, p. 161).

Como manipuladores de signos acumulados, os artistas percebem a cultura como um campo infinito de possibilidades a ser percorrido, em que “[...] a soma dos produtos culturais ultrapassa tanto a capacidade de assimilação de um indivíduo quanto o tempo de duração de uma vida normal” (BOURRIAUD, 2011, p. 164). Nesse sentido, a produção cultural contemporânea é entendida como uma avalanche de informações onde nada é desperdiçado e tudo tem a absoluta mesma importância, a partir da qual a cultura do uso das formas e sua socialização se apresentam como um repertório de imagens, posturas e formas, um “equipamento coletivo” (2011, p. 172) ao alcance do artista, para que atue nessa interface como desejar.

Obras de apropriação evidenciam as origens, as informações preexistentes, os usos e as funções de seus materiais. Sobretudo, evidenciam as intenções de quem os manipula. Ou seja, tais atos implicam em escolhas e posições capazes de tencionar e questionar

discursos e debates acerca do nosso modo de ser e estar no mundo. Enquanto agente central da operação, o artista apropriador traz suas decisões sobre o processo criativo, evoca sua presença e sua marca, bem como informa sobre sua visão de mundo e sobre sua inserção crítica em determinado contexto. Nesse sentido, tanto o artista quanto o espectador da obra percebem a produção cultural e simbólica como uma “chuva” (BOURRIAUD, 2011) — sob a qual são atravessados de acordo com seus conhecimentos, vivências e experiências.

Por meio de práticas como a apropriação, a produção artística contemporânea evidencia a presença de formas que expõem complexas articulações entre obra, autor, públicos e contextos, ao modo de um jogo de encaixes e manipulação de peças e sentidos.

Em meus trabalhos, à medida que produzo obras por meio da apropriação em encontros, junções, cruzamentos e rupturas, elaboro uma estratégia de criação, crio um **jogo de possibilidades**. Nesse jogo não há descarte, pois todas as informações são importantes, das visuais e conceituais à estranha sensação de familiaridade, simpatia e conforto que esses objetos — em especial os advindos da cultura popular e da cultura de massa — trazem em si e produzem em mim.⁸ De certo modo, a criação dessas condições produz alteridades e caminhos outros, como uma proposição de

jogo que, mais nitidamente, começo a observar em meus trabalhos atuais elaborados a partir dos jogos de quebra-cabeça. Neles, o estranhamento produz possibilidades, a partir de um modo de reunir partes distintas, na busca pela produção de sentidos, na busca por algo que nem sempre sei o que é, como um tipo de jogo de montagem.

Conforme Huizinga (2014), o termo **jogo** compreende a realização de uma ação “[...] exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotada de um fim em si mesmo [...]” (p. 33). Ou seja, para o autor, “No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação”, algo que “[...] situa-se fora da sensatez da vida prática, nada tem a ver com a necessidade ou com a utilidade, com o dever ou com a verdade” (p. 177). Em outras palavras, “[...] todo jogo significa alguma coisa” (p. 4).

⁸ Outrora, percebia essa forma de produzir a partir da ideia de colagem como um procedimento que não objetivava de captura de uma única representação, mas a representação simultânea de visualidades múltiplas (CARDOSO, 2015). Semelhante à noção de “mestiçagem” elaborada por Cattani (2004), nessas obras, essas associações de elementos produzem e se produzem como pontos de vibração e de choque, ao mesmo tempo em que não se anulam, nem extinguem as informações preexistentes partes envolvidas, pois a obra justamente se produz a partir desses espaços, a partir do que se sabe ou se percebe nos elementos envolvidos nesses cruzamentos.

Caillois (2017) complementa a definição de jogo como um conjunto completo, constituído por imagens, símbolos ou instrumentos.

Esta noção de totalidade fechada, completa no início e imutável, concebida para funcionar sem outra intervenção externa além da energia que a põe em movimento certamente constitui uma inovação preciso em um mundo essencialmente móvel, cujos dados são praticamente infinitos e, por outro lado, transformam-se constantemente (CAILLOIS, 2017, p. 17).

O jogo combina, assim,

[...] as ideias de limites, de liberdade e de invenção. [...] expressa uma notável mistura em que se leem conjuntamente as ideias complementares de sorte e de habilidade, de recursos recebidos do acaso ou do destino e da inteligência mais ou menos viva que os põe em ação e que trata de tirar deles um benefício máximo (CAILLOIS, 2017, p. 18).

Convocar os conceitos de jogo, entretanto, não se propõe a justificar que a presença de tal noção sempre fora intencionalmente pensada em meus trabalhos. Busca-se reconhecer que, de certo modo, ela sempre esteve presente, sendo desenvolvida sob outras denominações, por outras perspectivas e a partir de outros referenciais. Quem sabe, a presença constante de brinquedos, ou mesmo a escolha por materialidades como louça, plástico e borracha e por cores vibrantes, recorrentemente levassem para esse

lugar de jogo enquanto algo lúdico? Talvez, mais do que isso, nessas produções já se apresentavam indícios da alegoria do jogo ou de jogada, no sentido de uma estratégia de subversão à percepção e aos sentidos, como uma condição que se estabelece de forma veemente em minhas produções atuais. Todavia, é importante destacar que foi preciso manipular um quebra-cabeça real, enquanto objeto na presente pesquisa, para perceber essas conexões com a noção de jogo.

No meu jogo, me aproprio de estampas de paisagens, cenas e retratos que, convertidas em peças de quebra-cabeça, são desmontadas e remontadas em busca de imagens diferentes daquelas esperadas no jogo convencional, como na obra **Descaminho** (2017) que se constrói e desconstrói compondo uma cena onírica, aberta a narratividades e formas de leitura (Figura 5).

Se outrora a paisagem daquela estampa comum trazia a representação de um passeio sereno sobre um córrego, os dois meninos agora seguem seu caminho atravessando uma fragmentada ponte sobre águas tortuosas. Não é mais o silêncio que predomina na paisagem que se converte em um lugar de perigos. A figura branda de conto de fadas dá lugar a uma história de aventuras. A casa ao fundo, no segundo plano da cena, que outrora parecia um lugar alcançável, se revela como um castelo longínquo. A cada



Figura 5:
Sandro Ka, **Descaminho**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 60 cm x 80 cm.
Foto: Filipe Conde.

passo, uma dúvida: o que está por vir ao longo do percurso? A imagem que se cria extrapola a narrativa daquela antes cena pacata. Se noutro tempo convidava aos sonhos, ela amplia a possibilidade de o espectador aventurar-se por entre caminhos incertos. Das certezas, somente temos as surpresas acerca daquilo que não podemos ver além de fragmentos.

Descaminho é resultado das primeiras experiências a partir das quais o quebra-cabeça, enquanto jogo e ideia, começa a tomar meus pensamentos. Como será detalhado a seguir, trata-se de um processo que parte de uma inquietação acerca do modo como as imagens se formam em nosso imaginário e de como se produzem em outras imagens, aos modos de um jogo de quebra-cabeça. Entretanto, diferente do jogo que se opera a partir de montagens onde o objetivo é a produção de uma imagem única e totalizante, nesta pesquisa as regras se estabelecem por outras vias ou por meios diferentes daqueles habitualmente esperados.

Em suas mais variadas modalidades, todo jogo traz em sua função o objetivo da representação e a reunião de algumas características comuns, como a noção de liberdade que se estabelece enquanto ele acontece, o isolamento determinado pelos seus próprios limites, a produção de seu próprio tempo e o compartilhamento de regras baseadas em alternância e repetição (HUIZINGA, 2014).

Todo jogo é um sistema de regras que definem o que é ou o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido. Estas convenções são ao mesmo tempo arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Não podem ser violadas sob nenhum pretexto, a menos que o jogo acabe no mesmo instante e este fato o destrua, pois a regra só é mantida pelo desejo de jogar, ou seja, pela vontade de respeitá-la (CAILLOIS, 2017, p. 19).

As regras de qualquer jogo, segundo Retondar (2013), funcionam como elementos que estabelecem parâmetros para que este seja reconhecido como tal, de especificidade identificável, repetitiva e determinável, como um “espaço de significado” (p. 30). Entretanto, embora presentes nesses novos trabalhos, conforme será visto a seguir, as regras são outras: elas estão postas mais como vestígios que informam sobre o que é o jogo de quebra-cabeça, em sua materialidade e significado, do que como princípios a serem fielmente seguidos. Neste processo investigativo, valho-me dos códigos e informações pregressas no jogo na intenção de produzir imagens e articular reposicionamentos, descontinuidades, fissuras e vazios enquanto elementos de um processo artístico. Mais efetivamente, peça a peça, fragmento por fragmento, a lógica do quebra-cabeça é proposta por meio de procedimentos que se estabelecem a partir de rupturas, descontinuidades e aberturas para a surpresa, para a novidade.

A partir do momento que passo a refletir sobre o quebra-cabeça como elemento de uma pesquisa artística, cruzo com referências variadas. Nesse percurso, descobri o trabalho dos artistas Alma Haser (Black Forest, 1989) e Kent Rogowski (Nova York, 1980) que, por outras vias, tomam o jogo de quebra-cabeça também como suporte e se valem da subversão de suas regras para a produção de imagens diversas daquelas habitualmente esperadas como resultado final do *puzzle*, operando, assim, por diferentes caminhos e produz visualidades outras.

Nos retratos da série **Within 15 Minutes** (2018) produzidos por Haser, figuras de gêmeos monozigóticos são misturadas por meio da combinação de peças de dois jogos de quebra-cabeça distintos, nas mesmas proporções e com figuras semelhantes. Cada irmão é fotografado e estampado em um dos jogos. O trabalho da artista tem como interesse questionar o que se compreende por semelhança e igualdade entre irmãos que carregam características genéticas comuns, os chamados gêmeos idênticos. Um olhar mais apurado mostra as sutilezas das diferenças quando as imagens se misturam. Em seu trabalho, é por meio da mistura feita pelo quebra-cabeça, ao estabelecer junções e aparentes sobreposições, que se evidenciam singularidades. Pois, no quebra-cabeça que reúne os idênticos, ressalta-se justamente o contrário: suas diferenças (Figura 6) (ALMA HASER, 2019).

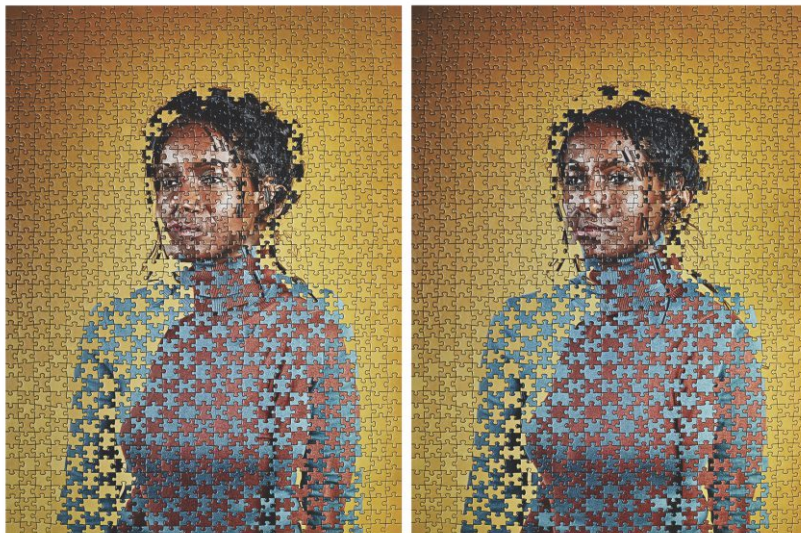


Figura 6:

Alma Haser, **Within 15 Minutes: Hermon and Heroda**, 2018.

Impressão digital em peças de quebra-cabeça — 1000 peças cada. 63,9 cm x 47,4 cm.

Fonte: www.haser.org.

Na série de fotografias **Love = Love** (2008), Rogowski realiza montagens a partir da montagem de peças de quebra-cabeça diferentes. Sua lógica de trabalho toma como base o rigor das regras do jogo, o formato de suas peças e seu sistema de encaixe em lugares preestabelecidos dentro da formação de uma imagem. A partir de trinta mil peças de sessenta jogos distintos, o artista funde distintas imagens de animais, paisagens e flores. O trabalho é criado por meio de adições e subtrações de peças até que a imagem se forme, mantendo as dimensões e os limites exatos do formato e da moldura do jogo original (Figura 7) (KENT ROGOWSKI, 2019).



Figura 7:
Kent Rogowski, **Love = Love #2**, 2008.
Fotografia. Dimensões não especificadas.
Fonte: www.kentrogowski.com

Embora os trabalhos de Haser e Rogowski estabeleçam pontos de contato muito próximos aos meus trabalhos, em especial pela escolha pela utilização do quebra-cabeça como suporte propriamente dito, as semelhanças começam a se distanciar nas formas de exibição do trabalho. Enquanto me interessa a utilização e apresentação do objeto real em si, assumindo sua materialidade como parte constituinte da obra, os artistas optam por caminhos distintos envolvendo fotografia. No caso de Haser, o trabalho é fotografado e constitui uma tiragem de jogos de quebra-cabeça

com mil peças cada, de livre montagem. Já Rogowski cria as composições e as exhibe como fotografias em papel, em grandes formatos⁹.

O diálogo com as obras desses artistas se propõe a estabelecer relações de modo a situar o quebra-cabeça dentro de uma variabilidade de formas e meios possíveis que, mesmo partindo e tomando os mesmos materiais como suporte para a criação das obras, seus percursos, processos e resultados sempre assumirão visualidades singulares. Além disso, essas aproximações situam nossas produções dentro do amplo espectro da arte contemporânea em suas similitudes e sincronidades.

As reflexões propostas nesta parte inicial do texto auxiliam a pensar numa espécie de lastro onde situo meus interesses e questões para, assim, estabelecer relações mais ampliadas com as proposições atuais. Esse levantamento produz reflexões acerca da apropriação como uma espécie de paradigma do nosso tempo, onde toda e qualquer matéria do mundo pode ser matéria para arte. Um tipo de espelhamento e reflexo de suas problemáticas e visualidades a partir do qual a utilização de jogo de quebra-cabeça,

⁹Dimensões não especificadas no site do artista, nem nos materiais informativos da exposição coletiva **Espaços Compartilhados da Imagem**, Centro Cultural Fiesp (São Paulo, 2018).

como qualquer outro objeto e imagem preexistentes, pode ser compreendida como uma possibilidade de material para uma pesquisa em arte e, no meu caso, como uma constante em meu processo.

Ao refletir acerca do quebra-cabeça e das operações formais e conceituais a ele relacionadas, percebi que em trabalhos antecedentes já desenvolvia uma ideia de jogo. Não um jogo convencional, mas um jogo sobre expectativas, sobre o que podem ser e representar objetos apropriados e propostos como obras.

Embora em suas definições mais recorrentes o significado de jogo esteja relacionado a um conjunto de regras compartilhadas e circunscritas em um tempo e em um espaço predeterminados, também incorpora aspectos de “faz de conta”. Jogar pode ser, também, uma proposta de subversão. Nesse sentido, apropriar-se de um objeto com intenções artísticas é, também, estabelecer uma proposta de jogo, seja por meio da proposição de novos usos, quanto na proposição de novos sentidos.

A apropriação tem atravessado minhas práticas há quase vinte anos. Nesse período, às vezes menos aparente, noutras mais gritante, ações como colecionar, associar e justapor elementos cotidianos sempre se estabeleceram por algum tipo de estranhamento, incômodo ou fricção. Pensar esses ruídos,

começou, então, a se esboçar como um projeto novo, baseado na manipulação de peças de quebra-cabeça como parte de uma nova investigação e da compreensão desse processo como um jogo. Um jogo disruptivo.

Nesse sentido, é a partir desses primeiros levantamentos que a ideia de **estratégia de quebra-cabeça** se evidencia e conecta aos conceitos de **apropriação** e de **jogo**, mesmo que estivessem sempre presentes — ou sugeridos — em minhas práticas. Assim como no jogo, na apropriação estabelece-se um certo tipo de jogada ao subverter expectativas esperadas, tanto na relação obra e espectador quanto na relação arte e cotidiano. Pois, para além de um simples desvio, trata-se da produção de obras elaboradas a partir da manipulação de produtos culturais carregados de referenciais pregressos e que, por sua vez, passam por processos de ressignificação, inseridos em contextos de legitimação e reflexão. Ou seja, a apropriação incide num manejo a partir de referenciais para a produção de outros sentidos, para abordagens polissêmicas além dos usos e funções originais dos elementos envolvidos.

Por certo, refletir sobre as noções de **apropriação** e **jogo**, tendo o quebra-cabeça como disparador, significa observar o percurso feito até aqui para se compreender o caminho construído e como interesses e procedimentos se entrelaçam, se enredam, se

misturam e se complexificam com o passar do tempo e à medida que um novo processo investigativo começa a se estruturar, o que convoca suas outras práticas e reflexões próprias. No contexto deste trabalho, essa mirada também compreende organizar os pensamentos para uma nova investigação, como uma nova jogada. Como um ponto de partida, está iniciado o jogo.



Jogando
o Jogo



Por meio de ações como montar e desmontar, combinar e descombinar, encaixar e desencaixar, adicionar e subtrair elementos na elaboração de obras é que percebo um modo operativo de produzir, proposto como uma estratégia de quebra-cabeça, que atua tanto sobre os aspectos formais quanto conceituais dos elementos apropriados. É a partir do quebra-cabeça enquanto objeto investigativo numa pesquisa em arte, de sua manipulação e de seu esgarçamento de sentidos que reflito sobre as possibilidades e caminhos de um processo criativo em acontecimento.

Nesta segunda parte, busco entender o desenvolvimento do processo artístico como um jogo sendo jogado, formulando e respondendo questões que tangenciam esta pesquisa que elabora o quebra-cabeça enquanto suporte material e potencial discursivo. Ao desenvolver este processo, invento um jogo para poder jogar. Jogar o jogo, neste sentido, significa compreender o processo enquanto acontecimento, em suas origens e desdobramentos, de seus pontos de certeza às suas inquietações; e criar, conduzir e negociar suas regras e meios.

Especificamente, esse processo envolve a criação de uma série de obras instauradas, inicialmente, por meio de estratégias de montagem com peças de quebra-cabeça criadas a partir de

estampas de cenas de gênero de paisagens encontradas ao acaso. Não há, neste momento da pesquisa, o interesse em precisar acerca de modalidades artísticas, especificamente. Mas, sim, de observar como as obras se instauram e estabelecem seus limites, problemáticas e contradições. Como resultado, as imagens produzidas propõem enganos ao espectador, como estranhamentos e fissuras na ordem imaginativa e na expectativa de composições que não assentam, parecendo fora de lugar, na contramão do que seria a regra usual do jogo de quebra-cabeça que busca revelar a completude de uma figura.

No andar do processo, essas estampas de paisagens se expandem e incorporam outras imagens, como cenas e retratos. Também, a materialidade do quebra-cabeça se desdobra para outros materiais, evidenciando um interesse maior pelo procedimento da montagem em detrimento da utilização do jogo enquanto suporte e mote temático. De materialidade, o quebra-cabeça amplia-se enquanto ideia, e salienta, conseqüentemente, questões acerca do processo em si e sobre a produção de imagens significantes. Conseqüentemente, a ideia de paisagem enquanto temática também expande-se para problemáticas acerca dos modos de relação com as imagens.

Encontrando Paisagens

Em 2015, em viagem à cidade de Juazeiro do Norte/CE, visitei seu Mercado Popular. Entre bancas com especiarias e produtos variados locais, como artigos de couro, animais, doces, carnes, verduras e legumes, como qualquer mercado deste tipo, me deparei com uma loja de pôsteres. Em meio a prateleiras e muitas imagens emolduradas, empilhadas por todos os cantos do lugar e empoeiradas pelo tempo, como se não fossem tocadas há anos, fui arrebatado por uma variedade de estampas de santinhos católicos, celebridades da música e da TV dos anos 80 e 90, mensagens bíblicas, reproduções de obras de arte, figuras de animais e plantas, retratos e muitas e diversas cenas de paisagens. Foi um encontro fascinante à primeira vista.

Na excitação, como de costume quando essas surpresas se produzem, revirei todas as prateleiras da loja atrás de figuras que, de algum modo, pudessem me interessar e posteriormente, pudessem se transformar em material de trabalho. Entre minhas práticas faz parte colecionar e acumular objetos e imagens que me tocam, que mobilizam o olhar e os afetos. No tempo do ateliê, pouco a pouco esses materiais convertem-se em investigações mais aprofundadas e vão assumindo formas artísticas, para além das experiências dos primeiros encontros. Nesse contexto, esses materiais começam a

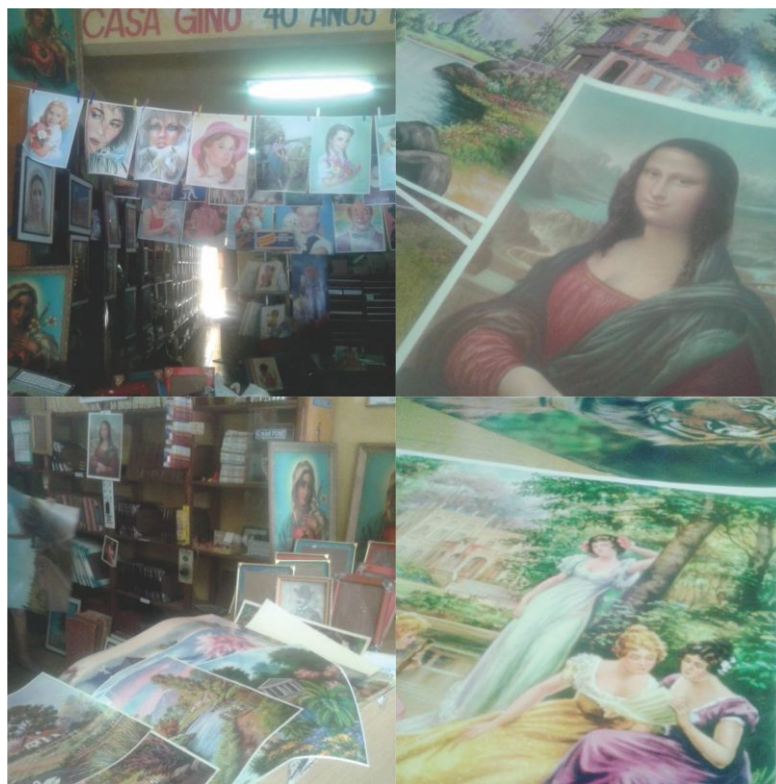


Figura 8:
Detalhes da **Casa Gino**, Juazeiro do Norte/CE.
Foto: Sandro Ka.

virar coisas outras. Algumas definidas, resolvidas. Outras, apenas sugeridas como possibilidades do que podem vir a ser.

Voltando ao encontro, ainda extasiado, a poucos metros de distância, no outro lado da rua, descobri um lugar ainda mais interessante. Se chamava **Casa Gino**. Com seu enunciado pintado na entrada, destacava seus 40 anos de atividades. Uma joia. Uma loja de pôsteres e artigos antigos de fotografia, com uma infinidade ainda maior de estampas. Grandes, médias, pequenas, diminutas:

em dimensões impensáveis até então (Figura 8). Diferentemente da loja do mercado, era um estabelecimento comercial inteiramente dedicado à venda desses tipos de produtos e que parecia liquidar todo seu estoque, visto que os valores das mercadorias eram muito acessíveis. Num afã, só conseguia pensar no tesouro que havia acabado de encontrar, ao mesmo tempo que imaginava: quem mais haveria de se importar com este tipo de produto nos dias de hoje?¹⁰ Sorte minha encontrar essa jóia incrustada no Centro e na memória afetiva do Cariri. Com um repertório novo de figuras para colecionar, sem pensar duas vezes, escolhi a maior variedade possível de estampas e aumentei minha coleção.

Inúmeras e diferentes, estranhamente, essas dezenas de estampas já povoavam minhas recordações. Eram curiosamente familiares. Embora algumas realmente conhecesse, certamente, a maioria delas jamais havia visto. Um comum incomum. O aparente reencontro trouxe à tona inúmeras recordações desordenadas que levavam a lugares como a casa da minha vó, a casa de uma tia, a sala

¹⁰ Dada sua importância no contexto da cidade, a **Casa Gino** foi tema de exposição comemorativa em 2018, com curadoria de Alembert Quindins e Nivia Uchôa, na **Unidade Juazeiro do Norte do Sesc**. Com ênfase na produção fotográfica analógica, durante anos o estabelecimento foi referência para fotógrafos profissionais e amadores na região para a compra de itens e acesso às novidades (SESC, 2018).

de estar de uma amiga conhecida da família e seus quadros decorativos: lugares meus, como um receptáculo de memórias que até hoje figuram nas paredes de nossas casas. Por razões diversas, estão ali há tempos, desbotadas e empoeiradas, ou sendo constantemente atualizadas como itens disponíveis em lojas e bazares de preço único, em cores vibrantes e materiais variados, como produtos considerados de baixa categoria, mas de estimado valor afetivo. Continuam decorando lares e, certamente, produzindo histórias.

Presentes na memória coletiva e afetiva, são retratos, cenas e paisagens bucólicas e fantásticas com representações de crianças, animais, santos, casinhas, igrejas, castelos, flores, animais, riachos, florestas, montanhas, nuvens e céus, entre outros motivos temáticos. Estampas que se tornaram populares como objetos decorativos, que reprocessam a linguagem da pintura canônica, da originalidade à possibilidade de multiplicação vulgar, como representantes autênticos de uma visualidade *kitsch*.

Abordando certa ingenuidade em seus motivos, mas com o mesmo primor e apuro técnico da pintura mais realista na representação de cenas ordinárias, as estampas encontradas abarcavam representações como retratos, paisagens e naturezas-mortas, mantendo o interesse em temáticas consideradas de menor

importância e de certo literalismo, frente à arte erudita. Todavia, justamente foram essas características que favoreceram sua assimilação popular e sua existência até os dias de hoje, como pode ser observado na recorrência de temas que se presentificam estampadas em pôsteres, assinadas e produzidas por um sem-número de pintores desconhecidos.

As figuras frequentemente representadas nessas estampas retratam temáticas de forte conotação imagética de referencial europeu. Inverossímeis em nossa realidade brasileira por evidentes diferenças culturais e naturais, os retratos de crianças alvas como anjos ou os picos nevados tampouco se aproximam da nossa realidade miscigenada e tropical. Elas remetem à pintura de gênero, também conhecida como cenas, cenas de gênero ou pequeno gênero, que reúne em seus motivos temáticos situações da vida cotidiana, tendo suas origens associadas ao desenvolvimento da pintura holandesa do século XVII.

Enquanto o catolicismo crescente pela Europa consolidava a temática religiosa como um dos grandes temas do barroco — em amplo desenvolvimento em países católicos como Itália, Portugal e Espanha — nesse período, a predominância do protestantismo na Holanda estimulou o desenvolvimento de um contexto para que temas como retratos, paisagens e cenas de gênero ganhassem

fôlego na pintura, tendo como obras referenciais deste período as produções de grandes nomes como Johannes Vermeer (1632–1675).

Assim, em paralelo ao desenvolvimento da pintura erudita com seus temas históricos e religiosos, representações literais e conteúdos triviais e cotidianos conduziram a pintura de gênero a um pleno desenvolvimento, embora carregassem — e carreguem, ainda — uma condição de inferioridade em relação à hierarquia das categorias da pintura. No Brasil, a pintura de gênero é introduzida por meio do academicismo no final do século XIX e início do século XX, tendo como expoentes nomes como Jean-Baptiste Debret (1768–1848) (PINTURA de Gênero, 2020).

A partir da segunda metade do Século XVIII, o surgimento da Revolução Industrial provocou um deslocamento exponencial dos meios de produção artesanal para o industrial e, conseqüentemente, à profusão de produtos e objetos produzidos em série, criando possibilidades para que o *kitsch* viesse a se estabelecer. Conseqüentemente, os lugares entre a cultura erudita e a cultura de massas começaram a borrar.

Em suas origens, o *kitsch* se associa também ao desenvolvimento econômico e gosto burguês, disparado a partir do

século XIX por meio do acesso aos bens culturais como formas de distinção pela via do consumo. O acesso à imitação do produto original ou semelhante com qualidades inferiores, de funções utilitárias e/ou decorativas, estabeleceu uma nova categoria de objetos e visualidades que nunca foram isentos em suas representações sociais, que informam muito acerca de questões de classe, atribuição de valor e distinção social.

Com a amplitude da produção industrial em série e em grandes escalas, amplia-se o acesso a uma diversidade de produtos que começam a externar outras estruturas e conexões. Ou seja, amplia-se a produção, circulação e acesso a bens e produtos que antes estavam direcionados fundamentalmente a classes sociais privilegiadas. Consequentemente, se estabelecem estratégias de distinção social entre bens eruditos e bens associados à cultura de massa, criando, assim, criam-se condições para o estabelecimento do *kitsch* como uma categorização destinada a objetos considerados inferiores ou antiartísticos, mas também, controversos e de grande apelo afetivo.

Conforme Bourdieu (1987, p. 105),

O sistema de produção e circulação de bens simbólicos define-se como o sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias definidas pela função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos.

Esse sistema de relações cria uma estrutura de oposição entre a produção erudita e a produção da indústria cultural, como formas de relações e estruturas de poder. Nesse sentido, o sistema relacionado ao “campo de produção erudita” produz bens culturais e formas de acesso e consumo a tais bens, por um determinado perfil de público que domina seus códigos e, portanto, são produtores e consumidores dos mesmos. Do outro lado, o “campo da indústria cultural” é destinado ao consumo e produção pelo grande público (BOURDIEU, 1987).

O grau de competência artística de um agente avalia-se pelo grau de seu controle relativamente ao conjunto dos instrumentos da apropriação da obra de arte, disponíveis em determinado momento do tempo, ou seja, os esquemas de interpretação que são a condição da decifração das obras de arte oferecidas a determinada sociedade, em determinado momento do tempo (BOURDIEU, 2016, p. 70).

Essa distinção e articulação entre o campo da produção erudita e o campo da indústria cultural reflete formas de distinção e privilégios. No caso do acesso e fruição aos bens culturais, como obras de arte, por exemplo, sua apropriação depende de um compartilhamento de informações e códigos entre sujeitos e grupos que detêm determinado acesso, que conseguem decifrá-los.

Nesse sentido, trata-se do compartilhamento de um referencial “[...] historicamente constituído e baseado na realidade

social”, experienciado por grupos em determinada sociedade e tempo, independentemente da vontade e consciência individual, “[...] além de impor-se aos indivíduos singulares, quase sempre sem seu conhecimento, definindo as distinções que eles podem operar e as que lhes escapam” (BOURDIEU, 2016, p. 73).

Essa dicotomia, entretanto, serve como reguladora e mantenedora de distinções sociais, pois

Ao contrário do sistema da indústria cultural que obedece à lei da concorrência para a conquista do maior mercado possível, o campo da produção erudita tende a produzir ele mesmo suas normas de produção e os critérios de avaliação de seus produtos e obedece à lei fundamental da concorrência pelo reconhecimento propriamente cultural concedido pelo grupo de pares que são, ao mesmo tempo, clientes privilegiados e concorrentes (BOURDIEU, 1987, p. 105).

A vontade de possuir e pertencer, de ter acesso a algo que represente certo *status* social e que carregue, em si, características de distinção, fazem com que as origens do *kitsch* se estabeleçam a partir do desejo burguês que, outrora socialmente distante de bens que “genuinamente” poderiam lhe atribuir valor, com o poder econômico e de consumo da burguesia estimulam o advento desse tipo de produção de bens simbólicos. Nessa perspectiva, para além de uma exclusiva questão de gosto entre alta cultura e baixa cultura, o *kitsch* reflete, também, uma questão de classe social, Põe-se em

xeque, assim, noções como arte erudita e arte de massa que, na contemporaneidade, colapsam em definitivo, sobretudo a partir do estabelecimento da pós-modernidade, que ganha outros contornos nos dias atuais.¹¹

Nesse sentido, é possível pensar que, por meio do advento dos meios de reprodução em série e, do surgimento dos supermercados e lojas de variedades de preço fixo, a pintura de gênero tenha se atualizado e encontrado seu lugar ao sol como estampas decorativas emolduradas nos quadros decorativos de nossos lares, estabelecendo-se por meio de um certo imaginário comum compartilhado e de uma visualidade marcadamente *kitsch*.

Para Moles (2012), considerando sua existência “ligada à arte de modo indissociável” (p. 10), o *kitsch* carrega em si uma conotação limitada e injustamente pejorativa em seus atributos estéticos e de valor. Não fixa-se a uma categoria ou a uma linhagem específica de objetos e elementos, como um fenômeno de vasta abrangência para

¹¹ Conforme Lipovetsky e Serroy (2015, p. 304), distante de sua estigmatização como “[...] corrupção da arte e do gosto [...]”, na contemporaneidade, o *kitsch* se apresenta como uma linguagem e um posicionamento estético que brinca com padrões de bom e mau gosto, valendo-se de uma cultura de hiperindividualização que atravessa todas as camadas sociais e que enfatiza o gosto pessoal, o incomum, como marca e estilo dos sujeitos, proposto como uma “atitude estética” (p. 312), o que indica que “[...] uma nova era do *kitsch* se constituiu, acompanhando o capitalismo criativo e a sociedade de hiperconsumo” (p. 313).

além do campo das artes visuais, o *kitsch* pode ser compreendido como um “[...] tipo de relação que o ser mantém com as coisas, uma maneira de ser muito mais que um objeto ou um estilo” (p. 11). O *kitsch* se valoriza, sobretudo, pela ordem dos afetos.

Entre seus princípios, o *kitsch* traz o dado de conforto, a ideia de harmonia, da aceitação aparentemente fácil “[...] a toda esta gama de sensações, sentimentos, formas difusas, cores desmaiadas, espontaneidade perceptiva e aceitação fundamental” (MOLES, 2012, p. 75). Embora carreguem alguns aspectos comuns, objetos *kitsch* não possuem características idênticas, sendo de difícil categorização tipológica. O que os aproxima e, de certa forma, os categoriza são seus atributos funcionais agregados de valores simbólicos, portadores de signos (MOLES, 2012).

Sua presença e seus traços são melhor determinados que seus conteúdos, o objeto é portador de signos por sua mera existência enquanto objeto, muito mais do que pelo o que ele representa (MOLES, 2012, p. 218).

O encontro com esses tipos de objetos sempre me remeteu a sensações de conforto e bem-estar, como um signo de felicidade. Entretanto, embora tenha um declarado apreço e fascínio por esse tipo de material, a utilização das estampas de cenas de gênero demoraria a fazer parte de meu repertório de materiais e procedimentos de trabalho, antes do feliz encontro em Juazeiro do

Norte, pois havia dificuldade de localizá-las na cidade de Porto Alegre/RS.

Com alguns raros exemplares encontrados na cidade, poucas vezes pude realizar experimentações com esse material que, repetidamente, não me deixavam completamente satisfeito. Algumas dessas experiências foram apresentadas na exposição **Algo Familiar**¹² (2014) e tratavam-se de obras pensadas como desenho, a partir de intervenções com colagens de adesivos sobre cenas de paisagens e retratos infantis, em sobreposições que escondiam ou evidenciavam partes das estampas, o que produzia uma espécie de jogo de esconde e revela, que lançavam questões acerca da persistência daquelas figuras, tanto nas composições quanto na memória.

Os retratos das meninas de aparência doce e olhar ambíguo, lembrando figuras icônicas do cinema, quem seriam? Talvez a personagem **Dorothy** de **O Mágico de Oz**? E a menina dos cachinhos dourados, seria aquela da história dos três ursos? Tão completas e hipnotizantes, suas imagens pareciam dominar a composição (Figuras 9 e 10).

¹² **Algo Familiar**, Galeria de Arte da Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre — UFCSPA (Porto Alegre/RS, 2014).



Figura 9: Sandro Ka, **Sem Título: Menina Loira**, 2014.
Desenho, 40 cm x 30 cm. Coleção UFCSPA. Foto: Filipe Conde.



Figura 10: Sandro Ka, **Sem Título: Menina Castanha**, 2014.
Desenho, 40 cm x 30 cm. Foto: Filipe Conde.

O quadro grande da paisagem também fascinava pelas dimensões (Figura 11). Na figura, a cena de um dia aparentemente comum, com duas crianças alimentando os patos, a ponte de pedra sobre o rio sereno, a capela no alto do morrinho. E as montanhas cobertas de gelo? Que lugar seria aquele?

Percebi que, ao realizar esses trabalhos, me interessava refletir em relação à predominância de alguns elementos sobre outros. Num processo de criação e negociação com a obra, o que se mantém, o que perdura, o que predomina e por quê?

Conforme trabalhava nessas composições, de certo modo observava o quanto as estampas se impunham. Para mim, são imagens tão prontas, tão potentes. Basta escolher a parede e pendurá-las. Há, por elas, uma admiração. Vencer essa barreira, portanto, não parecia ser algo bem-sucedido nesses trabalhos, a meu ver. Tentar manipular essas estampas, intervindo por meio de composições, para além de experimentar o prazer de um processo de transformações e negociações que envolvem o desenvolvimento de um trabalho artístico, revelou-se como a certeza de um maravilhamento e admiração. Mostrou-se uma difícil tarefa interferir no que se entende por finalizado. Como ir além daquelas figuras que se mostravam tão totais, tão completas?

Talvez a escolha pela neutralidade de seus títulos, meramente descritivos, que reiteravam o óbvio, indicasse tal conformação. De fato, as possibilidades pareciam se esgotar na completude e autorreferencialidade daquelas imagens apropriadas. Entretanto, o interesse por elas, não.

Penso que, em virtude desses entraves, essas primeiras experiências limitaram-se somente à um tipo de exploração inicial e pouco aprofundada dessas estampas, como num jogo onde me interessava questionar até que ponto minhas interferências produziriam uma novidade, um ponto de motivação para o início e aprofundamento de uma nova pesquisa. De modo prático, nesses trabalhos, me limitei a realizar singelas interferências, posicionando os adesivos um a um, de forma a compor com as figuras numa constante negociação entre aquilo que se esconde e aquilo que insiste em se revelar, sem dimensionar o que estaria por vir mais adiante. Reforçaram-se nelas, assim, seu fascínio como objetos de desejo.

Das figuras doces dos quartos de nossa infância às cenas bucólicas de paisagens ou situações românticas, essas estampas são imagens presentes em minha memória e que, de certa forma, fazem parte de minha formação e interesse pela arte. As lembranças, os afetos, a admiração e tudo o que podem invocar são dados



Figura 11: Sandro Ka, **Sem título: Paisagem**, 2014.
Desenho, 50 cm x 70 cm. Foto: Filipe Conde.

relevantes na elaboração de boa parte dos meus trabalhos em que, por meio de estratégias de ressignificação de elementos cotidianos, reelaboro valores simbólicos. Neles, a memória encontra lugar numa atmosfera que se justifica pela ordem dos afetos a partir das quais me relaciono por razões diversas, seja pelo fascínio ou pelos incômodos e desafios que objetos e imagens ordinários — e de estética *kitsch*, em especial — me impõem, como uma paixão.

Admitamos que nossos objetos cotidianos sejam com efeito os objetos de uma paixão, a da propriedade privada, cujo investimento afetivo não fica atrás em nada àquele das paixões humanas, paixão cotidiana que frequentemente prevalece sobre todas as outras, que por vezes reina sozinha na ausência das outras. Paixão temperada, difusa, reguladora, cuja importância no equilíbrio vital do indivíduo e do grupo, na própria decisão de viver pouco conhecimentos. Os objetos nesse sentido são, fora da prática que deles temos, num dado momento, algo diverso, profundamente relacionado com o indivíduo, não unicamente um corpo material que resiste, mas uma cerca mental onde reino, algo de que sou o sentido, uma propriedade, uma paixão (BAUDRILLARD, 2015, p. 94).

Ao encontrar múltiplas e variadas estampas na loja em Juazeiro do Norte, todas se mostravam como velhas conhecidas. Mas, quais imagens eu realmente lembrava? Com quais delas inventava histórias, brincava de imaginar? Em quais daquelas paisagens me via alimentando as galinhas, pulando no riacho ou contemplando a vista pela janela da casinha? Lembro de passar

horas diante daqueles quadros, dando vida àquelas cenas e suas personagens. Quem moraria naquele chalé tão distante? Como aquela montanha podia ter neve? Onde começa e termina a floresta? Quem subiria essas escadas até chegar na igreja? O que se esconde nessas águas cristalinas? Onde existem essas paisagens? Será que existem de verdade? Quem inventou essas paisagens?¹³

O encontro com essas estampas ativou recordações difusas e lembranças justapostas, com suas sobreposições e tentativas de encaixe. Aquelas cenas, constituídas por elementos e signos comuns se sobrepunham de tal modo que borravam memórias sobre lugares inventados. E, embora aparentemente reconhecesse algumas delas, de certo modo, em minhas lembranças, elas já se reorganizavam à forma de um quebra-cabeça. Essa confusão de lembranças me sugeriu refletir acerca da potência do quebra-cabeça enquanto metáfora dos arranjos possíveis e inventivos de nossa memória em suas possibilidades infinitas de criação e recriação, bem como enquanto estratégia de criação de imagens. E foi a partir dessa inquietação que comecei a investigar meios de explorar tais estampas. Neste momento, percebi que a presente pesquisa começava a elaborar-se de fato.

¹³ Embora a reprodução em série confira uma espécie de anonimato e apagamento da autoria das pinturas originais, algumas carregam assinaturas como “M. Martinelli” e “T. Nakane” (Toshizo Nakane). Famosos desconhecidos, ao contrário de suas imagens.

Construindo paisagens

Diante do encontro com as estampas que servem de base para o desenvolvimento da maioria dos trabalhos práticos desta pesquisa, comecei a pensar sobre formas de jogar com elas. Nessa aproximação, escolhi vinte cenas de paisagens diferentes e comecei a investigar possibilidades de criação de composições.

Inicialmente, analisei as figuras procurando estabelecer relações e identificar semelhanças a partir de seus elementos formais e temáticos. Percebi que uma das pistas para compreender o que produzia certo estranhamento e sensação de familiaridade, como se conhecesse todas as estampas, estava relacionado à condição presente nos arranjos compositivos das figuras.

Como todas as figuras apresentavam os mesmos tipos de elementos, quase sempre nos mesmos posicionamentos e com poucas variações, percebi nessa repetição um dado informativo e, também, o possível ponto chave de embaralhamento e confusão em minhas lembranças. Como uma espécie de código comum, essas estampas apresentam elementos que se repetem como um padrão, com formas, cores, iluminação, sombras e texturas que, comumente, aparecem em todas as cenas. A disposição desses elementos formava composições quase sempre idênticas em todas

elas, o que auxiliou na formulação de algumas pistas para o entendimento do porquê de parecerem sempre a mesma. Compreendi que as figuras compartilhavam de uma estrutura compositiva comum e que, talvez, estivesse nesse aspecto uma possível resposta. Assim, como estratégia de trabalho, parti dessas análises iniciais das estampas para o desenvolvimento de uma série de procedimentos práticos, com o objetivo de explorá-las além.

Na forma de pôsteres apropriados, sua utilização ainda me parecia limitada, pois lembrava as experiências anteriores. Não me satisfazia somente reunir as paisagens, sem operar manipulações destas sobre as estampas. Não me interessava cortar, colar, rasgar, sobrepor aqueles papéis, simplesmente. Havia um interesse em manipular as figuras de outros modos. Assim, interessado em contornar esses entraves e buscar outras alternativas, decidi transformá-las em jogos de quebra-cabeça.

A partir de estudos digitais para testar a viabilidade da proposta, simulei composições por meio de fragmentações e sobreposições com essas estampas, de maneira mais livre e intuitiva (Figuras 12 e 13). Mas meu interesse estava em manipular aquelas estampas na forma de objetos reais, como jogos físicos. Dessa forma, pensava que conseguiria me aproximar de um resultado

mais interessante ao objetivo desejado, a partir do qual pudesse manipular as estampas mais livremente e dando espaço às surpresas de uma exploração menos comprometida e mais livre. Me propus, assim, a testar formas de transformar as estampas em peças reais de quebra-cabeça com sistemas de encaixes que permitissem a mistura de seus elementos que, em minhas lembranças, já se misturavam.



Figura 12:
Sandro Ka, **Disruptivo**, 2017.
Estudo digital, dimensões variáveis.



Figura 13:
Sandro Ka, **Espelho do Céu**, 2017.
Estudo digital, dimensões variáveis.

Antes de me lançar à produção das peças propriamente ditas, procurei modelos variados de quebra-cabeça a fim de entender o funcionamento do jogo. O modelo desejado compreendia um sistema de encaixe de peças produzido a partir de saliências e reentrâncias que, no seu formato mais convencional, tem um lugar certo para se chegar ao objetivo da figura pronta, completa. Além disso, em sua materialidade, me interessava pelos jogos impressos em papel-cartão, em dimensões variadas. Neles, a figura é estampada em um papel mais fino, acoplada numa base de papel mais grossa e, posteriormente, cortada por sistema de estampagem¹⁴ ou laser.

Nesse levantamento, pude perceber que, nesses modelos, embora alguns padrões de encaixe se repetissem na composição total da figura, o formato das peças era bastante singular, o que restringia seus posicionamentos na montagem. Ou seja, o formato das peças pouco — ou nada — apresentava possibilidade de encaixes desconexos, fora de seus lugares precisos, pois esta é, justamente, uma das condições do jogo convencional: chegar a uma resolução única de imagem, já que o desafio se encontra na combinação das peças e descoberta dos encaixes perfeitos.

¹⁴ Termo ligado às artes gráficas que refere-se à lâmina de metal que produz cortes no papel, conforme formatos desejados, na guilhotina.

Entretanto, para meus interesses, reproduzir simplesmente o sistema de encaixes, ou seja, seguir o modelo desses jogos, pouco acrescentaria ao desejo de realizar montagens mais livres, sem estar restrito às imagens estampadas em cada peça ou rigidamente preso à formação final da imagem total.

Nessa busca, digitalizei as estampas selecionadas e realizei tratamentos gráficos para homogeneizá-las e corrigir via digitalização e manipulação, com *softwares* de edição gráfica, que possibilitaram, também, padronizar as dimensões dos arquivos e corrigir eventuais distorções do processo de conversão intermídia.

Para dar forma às peças do meu jogo de quebra-cabeça, desenvolvi um gabarito, como uma faca de corte que possibilitasse a criação de uma variedade de peças com precisão e acabamento industriais. De certo modo, queria interferir pouco sobre este material. Assim como os objetos prontos que encontro nas prateleiras de lojas e bazares, ou espalhados em mercados de pulgas, penso que tentar manter essa pouca interferência sobre o material apropriado é uma forma de entendê-lo como um material “netro”, mesmo que carregado de sentidos. Além disso, a visualidade dos objetos industriais, saídos das esteiras da fábrica, em muito me agrada. Gosto de seus atributos estéticos e, especialmente, de certa impessoalidade que carregam consigo.





Figura 14:
Estampas que originaram os primeiros jogos-matriz.

Na sequência, pesquisei processos de corte e estampagem em papel, a fim de chegar aos formatos desejados. Nesse sistema, as peças foram criadas por meio de um processo que corta o papel seguindo o modelo de uma faca (Figura 15). Posteriormente, tendo encontrado dificuldades durante os testes de produção gráfica e impressão dos jogos, optei pela utilização de cortes a laser, o que garantia a mesma precisão no formato das peças, embora apresenta-se um acabamento inferior — ou menos charmoso —, já que o processo de estampagem na prensa, ao cortar suavemente as peças, levemente decalcava suas beiras, enquanto que o corte a laser

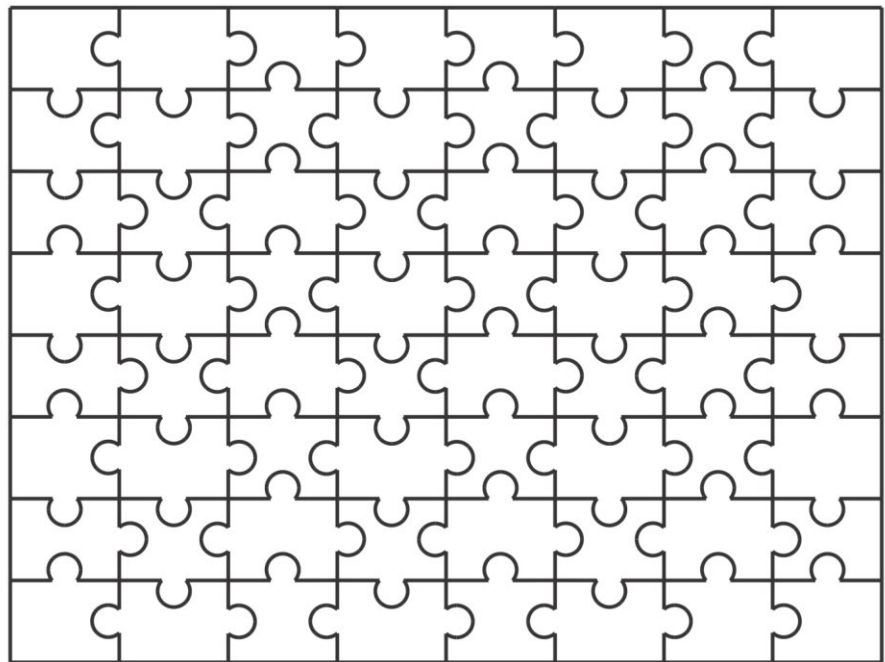


Figura 15: Gabarito das peças de quebra-cabeça para estampagem ou corte à laser.

queimava o material, produzindo fuligem. Assim, criei um sistema de encaixe universal que permitia juntar peças a partir da combinação aleatória de saliências e reentrâncias que, independentemente da figura estampada e sem obedecer ao seu lugar “certo”, sempre se encaixariam.

Se no jogo de quebra-cabeça convencional as peças apresentam sempre um lugar preciso, com a suspensão dessas regras já não havia mais tal limitação, nem um modo único de montagem. Assim, na medida em que desenvolvi um sistema próprio de encaixe de peças, também possibilitarei variações de montagem e a elaboração, de um sistema de significação, pois o modo de criar imagens passaria a ser outro.

Assim, das estampas iniciais, selecionei treze cenas de paisagem, a partir das quais foram criados jogos de quebra-cabeça reais nas dimensões originais de 30 cm × 40 cm, sendo dez cópias de cada, totalizando 130 jogos-matriz. Desse modo, constituí a primeira leva de matéria-prima para a realização dos estudos que começaram a tomar forma e, à medida que produzia os trabalhos, compreendia as possibilidades do material que tinha em mãos (Figura 14).

Como meio de apresentação, após montadas, as obras foram emolduradas como quadros-objetos¹⁵, que resultaram na série de estudos iniciais elaborados a partir das peças-fragmentos, mostrada ao público pela primeira vez na exposição **Tanto Barulho por Nada**, ao lado de objetos tridimensionais, conforme visto na primeira parte deste texto, num interesse sempre constante pela apropriação e pelas operações de montagem evidenciados por meio do jogo real, como uma estratégia de quebra-cabeça (Figura 16, 17, 18, 19, 20 e 21).

¹⁵ Essa definição é utilizada com o objetivo de diferenciar as obras que não têm características efêmeras, de modo diferente das instalações. Quando finalizados, os quadro-objetos são emoldurados e ficam permanentemente disponíveis para serem alocados no espaço expositivo, sem que sejam desmontados. Tal denominação busca fundir a noção de quadro bidimensional e o quebra-cabeça, que é tridimensional. Em outras palavras, trata-se de um objeto tridimensional que tem na parede o seu espaço expositivo definitivo.



Figura 16: Sandro Ka, **Colônia**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 60 cm x 80 cm.
Foto: Filipe Conde.

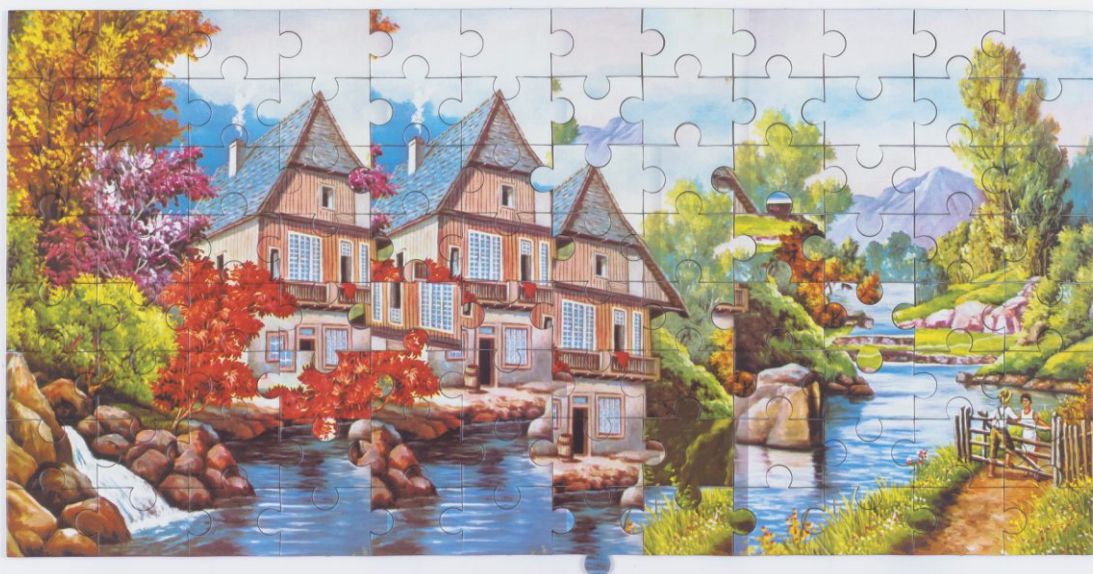


Figura 17: Sandro Ka, **Ainda paisagem**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 60 cm x 80 cm.
Foto: Filipe Conde.



Figura 18: Sandro Ka, **Sobre escadas, abismos e outras paisagens**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 80 cm x 60 cm.
Foto: Filipe Conde.



Figura 19: Sandro Ka, **Romântico**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 60 cm x 80 cm.
Foto: Filipe Conde.

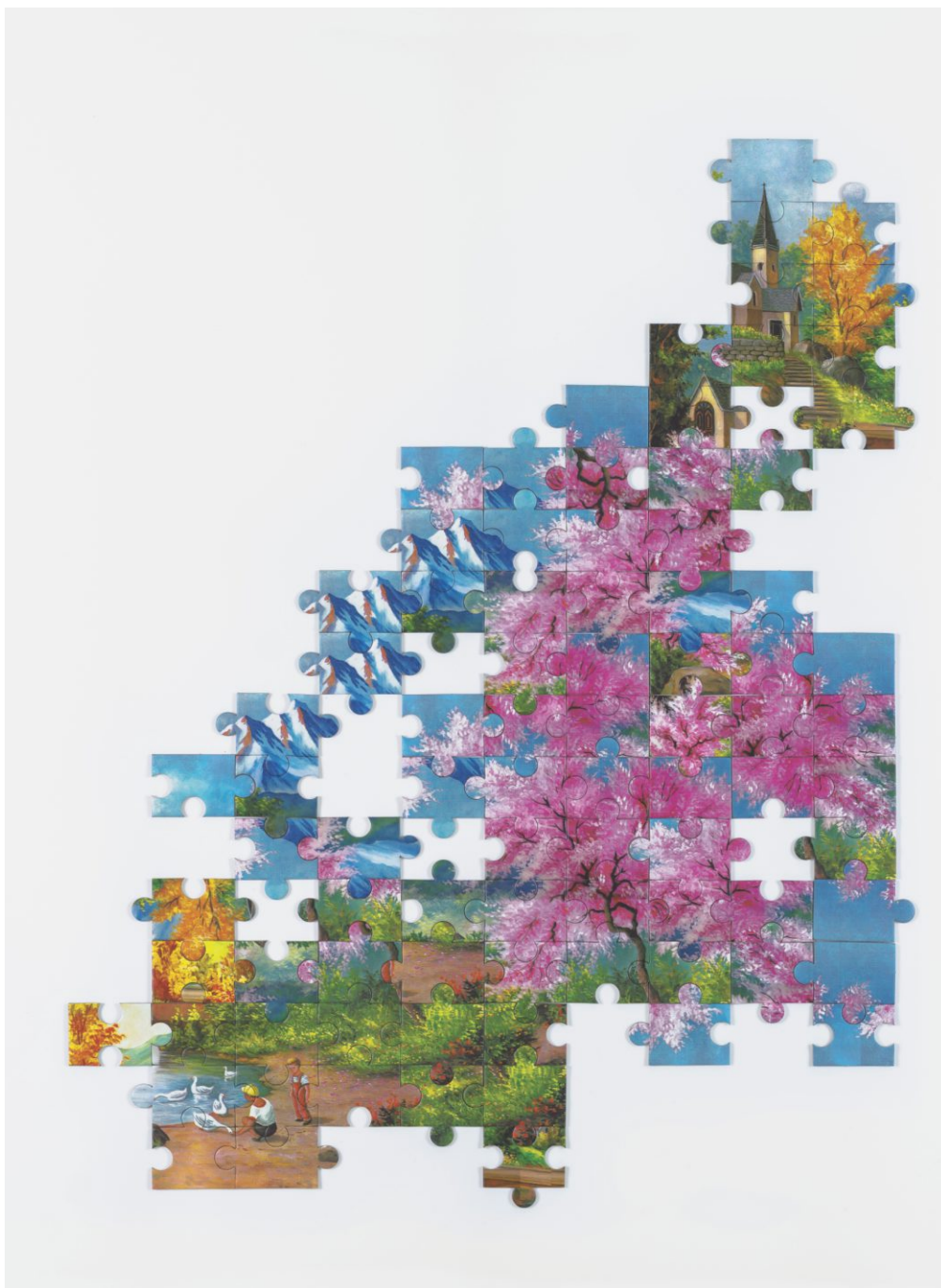


Figura 20: Sandro Ka, **Quase Oriental**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 80 cm x 60 cm.
Foto: Filipe Conde.



Figura 21: Sandro Ka, **Tentativa de Paisagem**, 2017.
Papel sobre base em acrílico, 60 cm x 80 cm.
Foto: Filipe Conde.

Estudos iniciais

Os primeiros estudos começaram a elucidar questões singulares do processo que estava se desenhando. Conforme experimentava a manipulação das peças de quebra-cabeça de forma mais livre mesmo que intencionada, embora sua visualidade e materialidade estivessem postas, ao remontar o quebra-cabeça a uma lógica fora de lógica, produziam-se novas imagens. Como fissuras, cada peça fora de lugar abria caminho para o início de uma conversa, outra conexão, outras possibilidades. Ao suspenderem-se as regras de montagem do jogo convencional, surge uma outra chave de leitura, uma outra forma de jogar o jogo e, conseqüentemente, de se produzir imagens. A figura completa e resolvida, outrora buscada, passa a desmontar-se para poder remontar-se. Operam-se outras lógicas. Nesse fora de lugar, se produzem disrupções.

A regra da composição, antes única possível, dá lugar à possibilidade de criação de outras imagens, por meio de estratégias de montagem que não se referem somente à aglutinação ou ao encaixe de elementos distintos. Nesses trabalhos, a montagem ativa significados a partir de combinações complexas acerca do que se vê e sobre aquilo que se vê. Às vezes singelo, quase imperceptível; noutras, mais grosseiro e evidente: aos poucos, o estranhamento também vai se afirmando enquanto um modo de produzir imagens.

Aparentemente, nestes primeiros estudos estão postas paisagens únicas, completas. Como um ruído, então, as paisagens despertam em estranhamentos. Há uma alteração silenciosa, quase imperceptível a um olhar desatento, como um tênue índice de desconforto. É como olhar e perceber que nada ali aconteceu e, de repente, a paisagem já não é mais a mesma. Algo se deu.

O que era uma paisagem confortável e tranquila, ao se espelhar, abre-se num grande e infinito abismo. Fragmentação que suspende os limites da própria representação. Os limites da borda, os cantos retos e retilíneos que antes definiam a área da figura, esfacelam-se num grande precipício aos pés da moça que desce as escadas e sai à frente de sua casa para, pacatamente, contemplar o abismo em vertigem.

Fragmentos de outras paisagens constituem um lugar sem igual. Os cisnes multiplicam-se em espelhamentos n'água. Vestígios de arquitetura clássica, um tempo perdido. Envoltos por exóticas plantas numa floresta rodeada de cascatas e de natureza exuberante. Escondido pela mata fechada, o lago se torna refúgio. A imagem revela-se aos poucos, com ares de mistério: o que se esconde e o que se revela no recanto romântico, esconderijo dos amantes?

Com sutileza e movimento, a figura estática ganha

sequencialidade, sugere um mover-se que se completa com o olhar. Lembrando gravuras japonesas, o topo gelado da montanha se faz cadeia, a árvore cor-de-rosa se alonga diagonalmente, fazendo o olho percorrer a imagem, galho a galho, folha a folha, flor a flor, até chegar ao seu topo. A imagem se revela a partir da repetição de fragmentos de uma mesma cena, remontados incessantemente na busca de um volume maior. Parece movimentar-se do chão ao céu, ao encontro da torre da igreja. A paisagem pacata cresce em monumentalidade e as crianças, que brincam à beira do lago, tampouco imaginam até onde o olhar pode levar a vista.

Formada por fragmentos distintos de várias cenas de paisagens, pedaços de casas amontoam-se numa falsa perspectiva como uma cidadela. A composição se organiza de modo a formar uma imagem resolvida, inscrita dentro da limitação das bordas precisas. No quebra-cabeça convencional, os limites do papel com seus cortes retos indicam que ali se forma uma figura compreensível, inteira, definida. De uma falsa totalidade, enxerga-se o que se deseja ver.

As figuras completas nos pôsteres, ao se fragmentarem em peças de quebra-cabeça, produzem novas figuras. Cada peça, uma nova figura. Em cada peça, a possibilidade de uma imagem.

A expectativa de manipulação mais livre dessas peças-fragmentos me permitiu explorar distintas estratégias de montagem, desde encaixes, por padrões gráficos e motivos temáticos, até a desconstrução por completo das figuras. Também, evidenciou que as imagens criadas a partir de estampas figurativas, mesmo desconstruídas, mantinham forte tendência à produção de narratividades. Inevitavelmente, a ênfase ao figurativo e à literalidade das imagens originais continuava presente, o que sugeria uma contínua produção de histórias.

A partir desses estudos iniciais, percebi as potencialidades de um processo elaborado por meio de ações como encaixar, desmontar, adicionar e subtrair que, como um repertório de procedimentos, passa a operar com e a partir do jogo de quebra-cabeça em sua visualidade, carga simbólica e princípios de montagem que produzem reprocessamentos e narratividades.

A peça com elementos figurativos se desloca e se realoca mobilizada por possibilidades outras de jogar o jogo. Uma peça fora de lugar que logo se rearranja, se faz lugar. Cria-se uma história. O olho e os referenciais do espectador constroem a imagem, a definem, a compreendem. O olhar identifica outras imagens como imagens possíveis. A mistura obedece apenas ao lugar definido pelos encaixes, sendo esta a única regra posta e, por vezes, burlada na aceitação dos vazios como elementos compositivos.

Nessas experimentações percebi o quanto necessitava, primeiro, montar o quebra-cabeça a rigor, com o objetivo de compreender a totalidade de sua estampa para, depois, desmontá-la e estabelecer novos arranjos. Ou seja, era preciso entender a composição de cada figura, em motivo e forma; ver para poder desmontar e recombinar, entender suas bordas e limites mais ou menos precisos para refazê-las em outras composições.

Por certo, o desenvolvimento desses primeiros trabalhos foi o pontapé para começar a apreender a materialidade que já estava posta como suporte, e a sugerir como a ideia do quebra-cabeça viria a perpassar todo o conjunto de obras desenvolvido ao longo da pesquisa, que buscava aprofundar outros questionamentos, em proposições artísticas variadas.

Dos quadros-objetos às instalações

Em paralelo aos trabalhos que se configuraram como quadros-objetos, dei início a experimentações, na busca por explorar alternativas e caminhos diferenciados a partir do uso de peças de quebra-cabeça. Diferentemente dos primeiros trabalhos que, de certa forma, ao chegar ao seu fim estariam prontos para serem exibidos, as novas proposições se voltariam, primeiramente, à criação de obras efêmeras, de temporalidades específicas e condicionadas pelas características de seus lugares de instauração, como instalações *in situ*.

Essas reflexões são disparadas a partir da realização de **Paisagem Comum n.1** (2017), obra integrante da exposição coletiva **Prêmio Aliança Francesa de Arte Contemporânea**¹⁶, uma experiência envolta de muitas incertezas sobre seu fazer. Embora se mantivesse amarrada às determinações de um projeto original desenvolvido digitalmente (Figura 22), a obra se instauraria em seu espaço expositivo como um evento, dentro de uma singular percepção espaço temporal.

¹⁶ **Prêmio Aliança Francesa de Arte Contemporânea**, Porão do Paço Municipal (Porto Alegre/RS, 2017).

Em sua montagem expositiva, configurando-se como um grande painel instalativo fixado na parede, o condicionamento do lugar, do tempo e do meu envolvimento presente foram determinantes para a compreensão acerca de suas necessidades e significados, que demandou demoradas horas de montagem ao longo de uma semana.

Basicamente, meu ponto de partida para a criação da obra foi a junção de três estampas, de modo ainda comedido. De fato, na composição isso fica evidenciado, sugerindo aparente coerência na imagem criada, a ponto de enganar o olhar como se fosse uma única imagem sem alteração alguma. Com poucas repetições, a imagem se mantém identificável. Como motivo central, a composição de **Paisagem Comum n.1** trazia uma casa que se convertia numa espécie de castelo, por meio de adições de peças em cores e formas muito semelhantes. A mesma figura impressa em vários fragmentos foi sendo ampliada, peça por peça, como pinceladas ou pixels. Os fragmentos iam compondo uma única paisagem distendida, que produzia a ilusão de ampliação e revelação de vários ângulos de uma mesma figura.

Em seu formato, a paisagem se estabelecia na parede num plano horizontal, como se a imagem se esticasse em sequências repetidas de cenas. À medida que se espalhava para as bordas, a



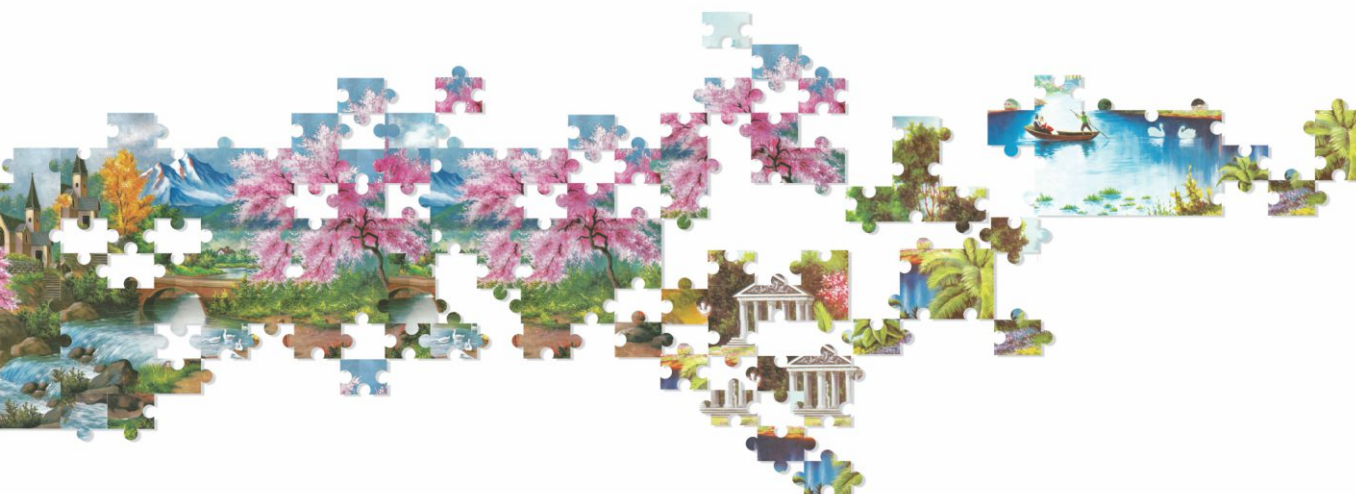


Figura 22:
Sandro Ka, **Paisagem Comum n.1**, 2017.
Projeto digital para instalação, dimensões variáveis.

composição também chamava a atenção pela presença mais constante de vazios, com intervalos, respiros. Os vazios, que incorporam a cor do fundo do painel também a compunham, levantando questões acerca dos intervalos como elementos compositivos.

Embora tenha chegado a um fim preciso, em seu estado de exposição, a obra sugeria um trabalho em constante expansão, como se mantivesse em contínua montagem. Esses questionamentos levaram a outras experiências, que oportunizaram mais enfrentamentos ao que estava sendo posto, definindo à obra um *status* de obra em progresso.

Mais do que jogar o jogo de montagem, começam a elaborar-se outras formas de montar: montagens de tempo, de gestos, de atos, de espaços. Como instalação, essa obra evidencia uma série de demandas e ações específicas, ampliando meu repertório de práticas e procedimentos até então não experienciados dentro desta investigação.

De característica *in situ*, **Paisagem Comum n.1** a obra configura-se no espaço, assume as dimensões e características de seu lugar de apresentação e existência. A obra passa a operar-se em seu *lôcus* de existência, incorpora as características contextuais deste

lugar, e as temporalidades e as espacialidades inscritas em seu período de montagem e exibição. No caso destes trabalhos que começam a surgir, a obra é — no sentido de ser — enquanto existe. Nessa existência, em alguns casos, as obras incorporam seu tempo de montagem expográfica e exibição como parte do todo. Ou seja, a obra existe enquanto acontece, do planejamento à realização.

Com seus processos específicos envolvidos, essas novas obras que estavam se produzindo viriam a implodir percepções que começavam a se esboçar a partir das primeiras experiências com os quadros-objetos. Como um campo mais livre de experimentações, algumas condições, que até então determinavam a conjugação de uma série de procedimentos muito próximos aos modos de jogar o quebra-cabeça convencional, mudariam completamente a partir do momento em que o suporte dos trabalhos deixa de ser a moldura ou o ateliê como espaço de criação e a obra passa a se instaurar diretamente em cada espaço expositivo. Operam-se regras variadas para cada montagem, apesar da manutenção de algumas convenções. Ao mesmo tempo, reafirmam-se as condições de jogo como um acontecimento em si, circunscrito em seu tempo, espaço e lugar próprios em que, em cada obra, devem existir.

Montada no mesmo lugar, **Paisagem Comum n.1** foi adaptada para participar de uma segunda exposição, **Notas de**

Subsolo¹⁷, inserida dentro de outro contexto curatorial, a partir do qual pude dar continuidade à composição e investir mais alguns dias e horas à sua montagem, o que a configurou como inacabada, em contínuo processo e cada vez menos apegada à exatidão de um projeto original, que ganha o título de **Paisagem Comum: desdobramento** (2017) (Figuras 23, 24 e 25). Importante destacar, também que, a realização dessa obra integrou uma exposição sobre processos artísticos em desenvolvimento com pesquisas em acontecimento, como este estudo¹⁸, sendo um momento oportuno de, em vez de apresentar certezas, evidenciar a construção de dúvidas e perguntas.

Com esse trabalho, a intenção era observar minha participação ativa na construção da obra enquanto sua parte constitutiva e, assim, testar limites — meus, da modalidade e da imagem que ali se criava — ao tensionar o tempo de realização, que dispara questões acerca do processo instaurativo: afinal, a obra deveria ter fim? Qual o tempo de realização ou finitude de uma obra? Da primeira versão para este desdobramento, poderia pensar que continuava a se tratar do mesmo trabalho? Onde começava um e onde terminava o outro?

¹⁷ **Notas de Subsolo**, Porão do Paço Municipal (Porto Alegre/RS, 2017).

¹⁸ Vinculados ao PPGAV/UFRGS.

A realização das obras **Paisagem Comum n.1** e **Paisagem Comum: desdobramento** evidenciou diferentes chaves de compreensão para o processo, sobretudo no que diz respeito à precisão de sua categorização enquanto modalidade artística. De espacialidade instalativa *in situ* e características de obras *work in progress*, essas proposições configurar-se-iam, também, como *happenings* ou performances?

Por certo, essas questões servem para compreender a obra enquanto processo e estado de exposição, mas até onde a necessidade de categorização passaria a ser uma questão essencial da pesquisa? Para além dessa preocupação, outros aspectos começariam a se mostrar mais interessantes à pesquisa, como a presença do autor/artista enquanto elemento partícipe da obra e a efemeridade como problemáticas.

Diferentemente dos estudos iniciais, minha presença constante junto à instauração desses trabalhos, tanto no período prévio às exposições (no primeiro caso) quanto durante ela (no segundo) agregava novas camadas ao trabalho, ao evidenciar seu permanente estado de mudança como uma característica processual que demanda essa participação como um elemento constitutivo. Por sua vez, a condição de efemeridade não se estabelecia somente por estar em situação de mudança dentro de



Figura 23:
Sandro Ka, **Paisagem Comum: desdobramento** [detalhe], 2017.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



Figura 24:
SSandro Ka, **Paisagem Comum: desdobramento** [detalhe], 2017.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

Figura 25:
Sandro Ka, **Paisagem Comum: desdobramento** [detalhe], 2017.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.





um tempo circunscrito das exposições, com data de início e fim, mas também no fato de que as constantes modificações ao longo do tempo, mesmo aparentemente imperceptíveis, alteravam as obras dia a dia, pouco a pouco, especialmente, no caso de **Paisagem Comum: desdobramento**. E, sobretudo, porque, ao seu final, a efemeridade se afirmaria pelo fato de que, ao final das exposições, as obras seriam desmontadas, voltando a ser um monte de peças soltas.

Essas questões se aprofundariam no desenvolvimento de trabalhos seguintes, como **Landscape** (2017), **Reentrância** (2018) e **Paisaje Común/Paisagem Comum** (2018). Nesses casos, além das problemáticas que já surgiam em relação às instalações, o reconhecimento das demandas surgidas pelos distintos contextos de inserção e condições de desmontagem e remontagem, trouxe mais camadas reflexivas à investigação.

Semelhante nos procedimentos de montagem das primeiras instalações comentadas, **Landscape** diferenciou-se ao não partir de um projeto previamente elaborado. Como exposição individual que integrava a **Mostra Sesc Cariri de Culturas**¹⁹, antes de chegar ao espaço pré-determinado para sua montagem expográfica, já

¹⁹ **Mostra Sesc Cariri de Culturas**, Sesc Juazeiro (Juazeiro do Norte/CE, 2017).



Figura 26: Jogos-matriz pré-selecionados para instalação **Landscape**. Foto: Sandro Ka.

havia conhecimento de seu cronograma curto de execução. Como alternativa, pela primeira vez levei para o espaço expositivo alguns jogos-matriz pré-selecionados. Essa pré-seleção orientou a instauração da obra à medida que indicava possíveis conexões disparadas pelas cores, texturas e motivos das estampas. Imaginava, assim, ganhar tempo para sua montagem sem, objetivamente, planejar toda a composição. (Figura 26).

Na instauração do trabalho, abriram-se possibilidades da realização de uma montagem mais intuitiva e menos comprometida com um projeto de referência ou sua continuidade, em que a obra se opera totalmente em seu *lôcus* de instalação (Figuras 27, 28 e 29). Essa condição também evidenciou uma compreensão maior acerca de meu repertório de trabalho e suas possibilidades, pois, nas experiências anteriores, com o rigor de um projeto ou na iminência



Figura 27:
Sandro Ka, **Landscape** [detalhe].
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Sandro Ka.



Figura 28:
Sandro Ka, **Landscape** [detalhe].
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Sandro Ka.

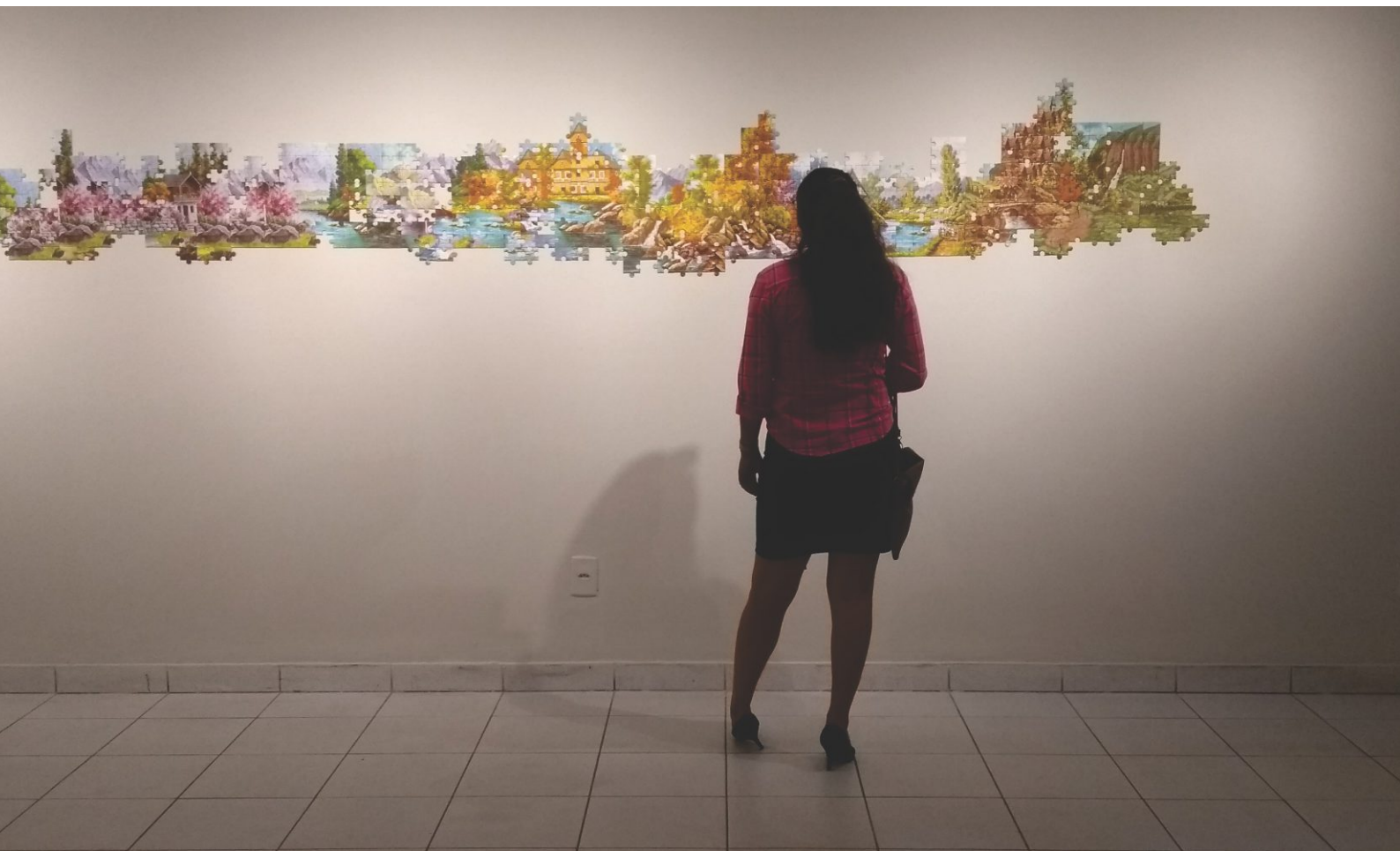


Figura 29:
Figura 28: Sandro Ka, **Landscape** [detalhe].
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Sandro Ka.

de continuar um desenvolvimento “infinito” da sua composição, a realização das instalações ainda se mostrava pouco aberta à experimentação e ao acaso. Em sua finalização, compreendi que o projeto, previamente planejado ou mesmo intuído, deveria ser apenas um disparador, não um elemento determinante da fruição do processo criativo, muito menos um criador de obstáculos que se transformaria em algo rígido, duro. Há de se ter espaço para outros caminhos, como o prazer, a descoberta, a surpresa. Pois esses elementos mobilizam o jogo e o interesse por jogar.

Na sequência, **Landscape** ainda reverberaria outras condições de montagem inesperadas. Após ficar exposta durante um período para além do tempo previsto na programação do evento do qual fazia parte, a obra foi incorporada definitivamente ao acervo da instituição **Sesc Juazeiro**, com sua instalação junto à biblioteca, no **Espaço EducaSesc**. Diferentemente de todas as demais instalações elaboradas ao longo deste estudo, de efêmera, a obra ganhou montagem permanente. Nesse caso, sua remontagem facilitou-se a partir da documentação de fotografias e anotações realizadas pela equipe da instituição, com sua realização totalmente independente da minha mão, o que problematiza, mais uma vez, a questão da presença do autor enquanto elemento integrado e essencial da obra.

Outro aspecto dessa instalação é o fato de sua montagem ser justamente na cidade onde encontrei os pôsteres, articulando-se de forma singular ao seu lugar de surgimento com contornos afetivos, como uma espécie de reconexão.

É interessante observar que, embora sejam montados e pensados em relação às condições arquitetônicas locais, esses trabalhos, mesmo que planejados, não se furtam das problemáticas de seus lugares de instauração, vindo a se realizar plenamente, de fato, na ocasião de sua montagem. Ou seja, o trabalho é sempre instaurado no espaço, o que reafirma a condição singular de cada experiência, única enquanto acontecimento.

Outra proposição que se destaca quanto a esses aspectos é **Reentrância** (2018), obra realizada em um cronograma específico: uma vez por semana, ao longo de quatro semanas, com o envolvimento de quatro a cinco horas de trabalho diários. Como integrante da mostra coletiva **Processos Abertos**²⁰, instalada num *hall* de entrada de um antigo casarão restaurado no Centro de Porto Alegre/RS, a obra foi proposta como parte constituinte de um

²⁰ **Processos Abertos**, Mamute Galeria de Arte (Porto Alegre/RS, 2018). A proposta curatorial da mostra tinha como objetivo revelar características processuais das obras, dos bastidores do processo criativo.

ambiente doméstico que procurava assimilar a atmosfera de uma casa, um velho casarão restaurado no centro de Porto Alegre/RS. Idealizada como um rasgo na parede na forma de um desenho diagonal, que foge ao desenho panorâmico horizontal e linear que vinha explorando até então. **Reentrância** se propunha como uma paisagem que rasgasse a parede, brotando da estrutura do prédio, como se revelasse algo encravado na matéria e na memória do lugar.

Nesse trabalho, o alargamento temporal do período de montagem expográfica possibilitou formas outras de refletir sobre a situação da obra em acontecimento. Sem um projeto inicial como



Figura 30: Sandro Ka, **Reentrância**, 2018. Instalação, dimensões variáveis. Foto: Sandro Ka.

referência, a obra instaurou-se de forma mais intuitiva. Com alguns jogos-matriz como ponto de partida, foi inteiramente desenvolvida no espaço expositivo, condicionada às limitações do lugar. Composta por uma pequena estação de trabalho que evidenciava os materiais e os equipamentos e pela composição com as peças de quebra-cabeça, a montagem da obra era aberta ao público, de modo que qualquer pessoa poderia observá-la se fazendo em tempo real, como um olhar participante (Figura 30).

Para além dessa forma de participação do público, as peças de quebra-cabeça e a visualidade que as obras assumem nos espaços expositivos comumente convocam questões sobre formas de interação entre obra e público. Embora inicialmente percebesse a participação do espectador apenas como um lugar de contemplação na relação público e obra, a montagem expográfica das obras, sobretudo no caso das instalações com peças de quebra-cabeça, geralmente produzia perguntas como: o público pode interagir? Pode jogar?

Em relação a este aspecto, mesmo que considerasse as referências do público como elemento ativador das obras, me contentava com uma certa ausência imediata de interatividade, compreendendo este tipo de trabalho como um jogo que não se joga com as mãos, mas com o olhar, sugerindo, assim, num primeiro momento, que não houvesse nenhum tipo interação. No



entanto, começavam a elaborar-se questões a partir dessas zonas de dúvida que iam se formando, aos poucos.... Será que, realmente, o espectador não joga este jogo?

De certo modo, essas percepções acerca do processo continuariam a se evidenciar e complexificar trazendo outros contornos à pesquisa, na realização da obra **Paisaje Común/Paisagem Comum** (2018), que ganhou dois momentos distintos de montagem expográfica. Na primeira ocasião, configurou-se como uma instalação *in situ*, ocupando inteiramente

Figura 31:
Montagem de **Paisaje Común**, 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Sandro Ka.



uma sala expositiva no **Espacio de Arte Contemporáneo — EAC** (Montevideu, Uruguai); na segunda, como parte de uma exposição individual na **Temporada 30** do **Museu do Trabalho** (Porto Alegre/RS).

Em Montevideu, **Paisaje Común** estruturou-se como um grande painel panorâmico horizontal de dez metros, em formato “U” (Figuras 31, 32 e 33). Nessa montagem, fiz um teste para compreender melhor as demandas do processo. Com um tempo maior dedicado à montagem, primeiramente estruturei o trabalho

Figura 32:
Sandro Ka, **Paisaje Común** [vista parcial], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Sandro Ka.

sobre uma bancada, definindo os pontos principais da composição, para depois finalizá-lo na parede. Se por um lado este procedimento me possibilitava enxergar o trabalho antes de sua instalação em definitivo, também produzia uma demanda extenuante de montagem expográfica do trabalho. Pois, havia um trabalho duplo de criar e testar as possibilidades da imagem-composição num plano, antes de fixá-lo outro, em definitivo. Testava, montava, desmontava e montava novamente na parede. De modo ampliado, esse conjunto de ações mantinha a ideia da montagem sempre constante e permanente. E a obra, por sua vez, constantemente, numa situação informe. Numa espécie de condição intermedial ou etérea, a obra existe, justamente nesses trânsitos.

Na sequência, em Porto Alegre, a mesma obra viria a ser remontada, sob o título de **Paisagem Comum** (2018), integrando a exposição individual homônima (Figura 34). Todavia, de modo diferente da experiência pregressa, a incorporação incontornável de elementos arquitetônicos proeminentes do espaço expositivo condicionou novas estratégias de montagem à instalação, o que produziu, praticamente, outra obra, lançando problemáticas sobre a influência do espaço físico como condição determinante na realização dessas obras e da remontagem como condição de unicidade da obra. De modo geral, essa segunda experiência foi determinante para pensar no processo de montagem expográfica como um grande exercício de quebra-cabeça.



Figura 33:
Sandro Ka, **Paisaje Común** [vista parcial], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Espacio de Arte Contemporáneo.

A exposição em quebra-cabeça

As características espaciais do Museu do Trabalho são marcantes e determinantes para a montagem de exposições no local. Por tratar-se de um espaço que não fora criado para este fim, apresenta muitos “obstáculos” e elementos sobressalentes, no desafio de uma curadoria e montagem expográfica que precisam ser incorporados, de modo a serem evidenciados ou suprimidos, ao gosto da proposta expositiva. No EAC, embora também não se tratasse de um espaço originalmente voltado às exposições artísticas, o trabalho fora montado dentro de uma sala, um legítimo cubo branco, com paredes lisas e planas perfeitamente revitalizadas para uma experiência de fruição sem maiores ruídos ou interrupções.²¹

Todavia, no caso da exposição **Paisagem Comum**, essas condições adversas, de certo modo, oportunizaram desafios e

²¹ O prédio que abriga o Museu do Trabalho ocupa galpões de propriedade da Marinha do Brasil. Entidade civil, sua criação integrava um projeto de restauração e preservação da antiga Usina do Gasômetro que nunca saiu do papel. Seu acervo constitui maquinário, instrumentos, filmes e documentos sobre a história e memória social do trabalho. Além de sala expositiva, o espaço dispõe de um teatro e uma oficina de gravura (MUSEU DO TRABALHO, 2020). Já o Espaço de Arte Contemporâneo (EAC) é um espaço público ligado ao governo uruguaio, que se dedica ao desenvolvimento de projetos e exposições de obras de arte contemporânea e ocupa um antigo presídio desativado do início do século XIX. No seu projeto, as antigas celas são adaptadas e convertidas em salas expositivas e salas de apoio técnico e educativo (EAC, 2020).



Figura 34: Sandro Ka, Exposição **Paisagem Comum**, 2018. Foto: Adriana Marchiori.

formas outras de pensar os significados de uma montagem expográfica — também — em situação de quebra-cabeça, visto que toda exposição é também uma operação de montagem.

Nessa ocasião, havia o interesse de pensar a exposição como um todo, numa abordagem curatorial voltada à apresentação de um conjunto de obras, disparadas pelas reflexões de um projeto delimitado pela pesquisa em andamento, como um reflexo de um momento delimitado. Ou seja, a exposição é entendida como um desdobramento da obra como um todo em suas questões, de forma ampliada e como um campo de proposições e lançamento de outras questões. Nela, a relação entre as obras, os espaços escolhidos, a circulação no lugar — tudo — é pensada de forma articulada como uma grande montagem.

Os desafios se colocavam já de imediato desde o início, com a remontagem da obra **Paisagem Comum**. Estruturar o trabalho fora da parede para depois fixá-lo gerou etapas de grande estresse e descontrole, o que impactou na realização dos demais trabalhos pensados para a mostra. Para sua montagem, tentando repetir exatamente a mesma composição realizada em Montevideu, havia trazido as peças numeradas, uma a uma, com letras indicando linhas e números indicando colunas. A ideia era de que esse modelo estabelecesse um método que facilitasse a remontagem, reduzindo o tempo e otimizando o processo. Ledo engano.

De modo diferente da exposição pregressa, no novo contexto, a obra **Paisagem Comum** assumiu em sua constituição três portas marcantes do recinto expositivo, que condicionaram a criação de uma espécie de intervalo — suspensões na imagem por conta de interrupções incontornáveis (Figura 35). Além disso, o método proposto de numeração das peças logo mostrou-se problemático, ampliando o tempo de montagem que necessitava de uma pré-organização e separação das peças, etapas que consumiram horas extras de montagem da exposição como um



todo. As dificuldades percebidas pela obsessão que intencionava a repetição de uma montagem idêntica em contextos completamente diferentes dispararam um processo menos planejado e mais intuitivo na realização das demais instalações, criadas inteiramente no espaço físico. Cada caso, um caso. Cada montagem, um novo trabalho, uma vez que, a cada contexto evidenciam-se singularidades. De imediato — e na prática — constatei tais especificidades a partir da realização dessas instalações com características de obras *in situ*.

Até a realização da exposição **Paisagem Comum**, vinha desenvolvendo trabalhos pontuais no contexto desta pesquisa. No caso dos primeiros estudos, mesmo que exibidos pela primeira vez dentro de uma lógica de exposição individual, os quadros-objetos apresentavam-se como uma novidade, uma espécie de ensaio, ainda de caráter bastante experimental, com visualidades dissonantes, ao lado de outros tipos de objetos e numa perspectiva curatorial panorâmica sobre a minha produção. Nas experiências seguintes, as propostas instalativas integravam exposições coletivas, ao lado de obras de outros artistas com enfoques expográficos e curatoriais específicos. No Museu do Trabalho, no contexto de uma exposição

Figura 35 (página anterior):
Sandro Ka, **Paisagem Comum** [vista parcial], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

individual, ampliaram-se os suportes, os assuntos e as formas de espacialidade das obras, mesmo que ainda tomassem o quebra-cabeça como matéria central. Ao todo, na exposição, foram apresentadas quatro instalações *in situ*, sendo três como painéis montadas na parede e uma no chão da galeria, circunscrito por pequenos quadros com diminutas paisagens emolduradas, proposições estas também diferentes dos estudos iniciais.

Desmontando paisagens

O tempo limitado e definido em virtude de seu cronograma de produção e da execução demorada da exposição **Paisagem Comum** também condicionou a montagem expográfica das obras de forma menos presa à um projeto inicial, o que refletiu na realização de trabalhos de forma mais intuitiva, elaborados diretamente em seu espaço de exibição.

Como um dado novo, as obras da exposição incorporaram tipos de estampas para além das paisagens que vinha explorando até então. Especialmente no caso das inéditas **Crianças em Flores** (2018) e **Damas e Cavalheiros** (2018), em que introduzi nas composições, pela primeira vez, motivos como cenas de situações com personagens e outros elementos figurativos, além de retratos de crianças e de animais, para além das cenas de paisagem, com outras visualidades e narrativas.

Ao apresentar retratos de crianças com expressões ambíguas, envoltas por flores e gatinhos felpudos, **Crianças em Flores** provocava certo estranhamento. Em sua composição, a instalação reunia um conjunto singular entre os motivos das estampas, retratos de crianças brancas, com traços europeus, que ganham variações ao serem reacopladas umas às outras por meio de





Figura 36:
Sandro Ka, **Crianças em Flores**, 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



encaixes desconexos. Uma boca, um olho, um sorriso fora de lugar. De doces expressões, as figuras infantis se proliferam em visualidades disformes. Descontextualiza-se a pureza da infância evidente nas estampas originais, agora proposta numa montagem pouco angelical. Entretanto, ao mesmo tempo que sugerem leituras e invenções, não são nada além do que estampas reprocessadas, desmontadas e remontadas a partir de fragmentos, fundidas numa horizontal composição (Figuras 36 e 37).

Figura 37:
Sandro Ka, **Crianças em Flores** [detalhe], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



Por sua vez, **Damas e Cavalheiros** incorporou cenas com personagens a um estilo de romance de filmes antigos. Os fragmentos de paisagens misturaram-se a cenas diversas, com referências clichê do Romantismo ao Rococó, recheadas de figuras joviais que desfrutavam os prazeres da vida em situações triviais, acompanhadas de animais, em lindos jardins com castelos ao fundo, reunidas aos fragmentos de estampas já exploradas em outras composições. Como ponto disparador da composição, ao centro, um diálogo entre dois cavaleiros. Originalmente, as figuras

Figura 38:
Sandro Ka, **Damas e Cavalheiros**, 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.





Figura 39:
Sandro Ka, **Damas e Cavalheiros**, 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

faziam parte de duas diferentes cenas de cortejo, onde os moços galantes se aproximam de donzelas em suas sacadas e jardins, aparentemente entretidas no jogo sedutor. Entretanto, conforme a imagem se expande para as laterais, a cena se configura: absorve e transborda em figuras variadas como cachorros, dinossauros, florestas e montanhas, de modo a criar uma composição nonsense, um arranjo com possibilidades narrativas abertas, resultantes de uma ordem aleatória de elementos visuais, mas não menos atento à estrutura visual (Figuras 38 e 39).

Sobre esse aspecto da composição, cabe destacar que as imagens vão sendo formadas por fragmentos distintos, mas não de qualquer forma. Embora mantenha o estranhamento de um arranjo desconexo propositalmente, há uma preocupação constante com a forma, com a sua resolução. O jogo nunca é jogado displicentemente. Suas regras vão se estabelecendo como um desafio constante e haverá sempre um fim, a ser definido pela última pecinha adicionada à composição.

Em sua montagem, penso que **Damas e Cavalheiros** fora executada com uma liberdade criativa maior do que as outras instalações da exposição, sendo montada a partir da variedade de sobras de peças de outros jogos-matriz e da incorporação de

estampas inéditas e, sobretudo, por partir de uma ideia completamente intuitiva. Com um processo de enfrentamento à construção da imagem em sua feitura, teve partes completamente refeitas, descartadas, desmontadas. Conforme ia juntando as peças, me motivava a criação de uma cena quase cinematográfica, com muitas histórias entrelaçadas e distorcidas, condições que possibilitassem um passeio — sem pressa — pelas variabilidades daquela imagem.

A realização de **Damas e Cavalheiros e Crianças em Flores** desmontou muitos sistemas de composição experimentados, até então, na montagem das obras. À medida que a construção imagética se organizava a partir de elementos variados, com menos pontos de proximidade e conexões visuais mínimas entre as imagens acopladas, o tema das obras começava a desconfigurar. Assim, apesar de remeter a determinados motivos com mais destaque, essas obras se configuraram como produções com menos ênfase a seus aspectos temáticos e mais ênfase a seus aspectos pictóricos e formais. Sendo criadas a partir de associações mais livres de imagens e fragmentos de cores, sua realização ampliou e diversificou possibilidades narrativas, sugerindo outras fabulações, outras histórias. O motivo da paisagem, que até então assumia certa centralidade nos trabalhos, ao diversificar o repertório das cenas de

gênero, ampliou-se. Mais do que uma questão temática, começou a esboçar-se uma série de questionamentos relacionados à forma de produção de imagens, resultante após a montagem dos quebra-cabeças. Ao inscreverem-se outras imagens, a paisagem, como tema, começa a desmontar-se.

Ainda no contexto da exposição, uma sala reservada produzia uma atmosfera de sala-de-estar, refletia uma ambiência doméstica. Como ponto de contato com as demais obras, somente o quebra-cabeça se mantinha, pois em todos os aspectos, o ambiente expositivo se colocava de outro modo, o que produzia quase que uma exposição dentro de uma exposição. Esse ambiente funciona como uma sala auxiliar menor, com condições espaciais bastante singulares. Com dois acessos, se conecta à sala principal por um pórtico. Ao mesmo tempo, as janelas emolduradas e sem vidros produzem zonas de contato entre os ambientes, uma coisa rebate em outra, o que faz com que a montagem expográfica dos ambientes se interfira mutuamente (Figura 40).

No centro da sala, com uma lógica diferenciada de montagem, a instalação **TodoCéu** (2018) formava um grande tapete de pecinhas de quebra-cabeça montado no chão formado por, aproximadamente, 3600 fragmentos de vários céus, que fazia referência ao firmamento. A sua volta, sete **Micro-paisagens**

(2018) como quadros-objetos, em composições constituídas por peças-fragmentos únicas ou formadas por pequenos agrupamentos de partes de quebra-cabeça, remetem a janelas (Figuras 40, 41 e 42).

O tapete no chão, que utiliza quase toda a área da superfície da sala, condiciona o movimento do espectador em seu entorno; aponta para ambiguidades sobre poder, ou não, andar sobre a obra. Sua disposição, que cria uma área restrita de circulação em seu entorno, igualmente condiciona a posição de observação dos quadros-objetos ao seu redor, força um olhar deveras aproximado e, por vezes, desajeitado na sala. Já com um distanciamento diferente, as janelas falsas que separam as salas expositivas criam a oportunidade de uma outra mirada, onde se espia o interior daquele espaço pelas frestas.

Como seleções do olhar, as **Micro-paisagens** mostravam-se como uma espécie de oposição aos modos de fazer das instalações ou mesmo dos estudos iniciais. Menores e “silenciosas”, invertiam a lógica da composição formada por incontáveis fragmentos, e informavam a totalidade da imagem por meio de pequenos

Figura 40:
Vistas da sala com **TodoCéu e Micro-paisagens**, 2018.
Instalação e quadros-objetos, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.









conjuntos de peças e, em alguns casos, toda a imagem numa peça só. Na contramão aos trabalhos que buscam outra possibilidade de produção de imagens ao juntar fragmentos de quebra-cabeça desconexos, no caso desses trabalhos, em poucas peças ou numa única peça, a imagem se totalizava.

As obras **Micro paisagem I**, **Micro paisagem II** e **Micro paisagem III** compõem-se a partir de peças únicas que, em suas estampas, trazem uma imagem completa. Achados durante o manuseio de peças, na seleção para composições das instalações, cada fragmento traz em si um conjunto completo de elementos e informações, estampados à sorte do formato das peças do jogo de quebra-cabeça, como se tivessem sido, assim, planejadas. Percebe-se, por meio dessas obras, o passeio possível do olhar, ao se deparar com imagens dentro de imagens, paisagens dentro de paisagens. Imagens em fragmentos, como recortes do olhar (Figura 43).

Micro-paisagem: cadeia de montanha I, **Micro-paisagem: cadeia de montanha II** e **Micro-paisagem: queda-d'água** tratam-se de conjuntos com pequenos arranjos elaborados a partir de fragmentos variados, mas com motivos temáticos

Figura 41 (páginas anteriores):
Sala com **TodoCéu e Micro-paisagens**, 2018.
Instalação e quadro-objetos, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



Figura 42: Sandro Ka, Exposição **Paisagem Comum** [vista parcial], 2018. Foto: Adriana Marchiori.



Figura 43:
Sandro Ka, **Micro-paisagem III, Micro-paisagem I e Micro-paisagem II**, 2018.
Instalação com quadros-objetos, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.





Figura 44: Sandro Ka, **Micro-paisagem: cadeia de montanhas I e II** e **Micro-paisagem: queda-d'água**, 2018. Instalação com quadros-objetos, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



Figura 45: Sandro Ka, **Micro-paisagem: castelo**, 2018. Quadro-objeto, 33,5 cm x 43,5 cm.
Foto: Adriana Marchiori.

comuns. Topos de montanhas alinhados à forma de uma cadeia, como uma paisagem única. Pedras e águas que convertem fragmentos de pacatos córregos em correnteza (Figura 44). Diferentemente, **Micro-paisagem: castelo** é um recorte de uma cena inteira, uma seleção extraída inteiramente e deslocada da imagem original, mas que assim já preexistia, de alguma forma, dentro da figura original (Figura 45).

Ainda na pequena sala, **TodoCéu** propunha outra lógica expográfica, diferenciava-se das demais instalações da exposição montadas na parede, ao apresentar-se no chão. Se antes a relação de contemplação com a obra se dava na altura do olhar, assim como o céu “muda de lugar”, agora ela se estabelece no nível do chão. A instalação se constitui a partir da combinação de peças aleatórias, fragmentos de outras paisagens, em sua maioria, sobras de pedaços de céu frequentemente não utilizadas nas outras composições que destacavam outros elementos da paisagem na constituição de horizontes infinitos (Figura 46).

Embora a ausência de uma figura evidente a ser revelada fizesse com que a obra não tivesse um fim preciso, na busca pela totalidade de uma imagem, **TodoCéu** propõe uma regra de ouro: todas as peças precisam se encaixar dentro de uma forma

delimitada pelos cantos e bordas retas refileadas. Ela traz a tentativa pelo encaixe perfeito sua única condição. Ou seja, toda peça deve achar o seu encaixe e seu lugar no todo. O processo retoma o prazer do jogo, em seu sentido e regras mais próximas dos originais do quebra-cabeça convencional: a descoberta dos encaixes perfeitos e do desafio da completude de uma imagem. Embora de outro modo, nesse processo o jogo também chega ao fim quando a figura se completa e a totalidade é a imagem formada por fragmentos em azul, composta pelos rejeitos de outras composições.

A Em relação a seus aspectos de montagem, **TodoCéu** propunha uma forma de interação e relação diferenciada do espectador em relação à obra. Junto das **Micro-paisagens**, ela configura um ambiente que também é uma instalação.

B Ou seja, ao mesmo tempo em que projetam sua autonomia enquanto obras dentro do espaço expositivo, **TodoCéu** e as **Micro-paisagens** também se propõem como uma única grande composição que funciona tanto separadamente (obras) quanto de forma integrada (sala) e separadamente (obras), tanto como peças isoladas quanto agrupadas em uma grande composição.

Figura 46 (páginas seguintes):
Sandro Ka, **TodoCéu** [detalhe], 2018.
Instalação. Dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.





Expandem-se, novamente, uma ideia de composição das obras no e com o espaço, criando relações significantes a parte e com o todo na exposição. Nesse sentido, não há total anulação da individualidade dos trabalhos, mas uma implicação da ideia de montagem em quebra-cabeça, tanto em sua materialidade quanto conceitualmente, que se estabelece em toda a exposição.

Independentemente, o tapete de céu teve outro momento diferenciado de montagem quando integrou a exposição coletiva **30 Semanas**²². Proposta sob o mesmo título, **TodoCéu** (2020) foi refeita. Entretanto, não se tratava de uma replicação do mesmo trabalho, mas de uma ideia que assume uma nova espacialidade de acordo com as especificidades de cada lugar de inserção. Se antes a obra em estado de exposição era o momento principal da relação espectador/obra, nessa segunda ocasião como obra instalativa, o período de montagem expográfica da instalação no espaço e todas as suas demandas e atos performáticos configuram a obra em si, como uma obra em constante desenvolvimento.

Mais uma vez, como obra em acontecimento, o condicionamento do corpo do artista em relação ao espaço e ao tempo de montagem expográfica se evidenciam como suas partes

²² **30 Semanas**, Espaço Linha (Porto Alegre/RS, 2020).



constituintes. A obra incorpora, em sua instauração, o período de montagem, mesmo que as ações que tenham integrado essa etapa só existam na memória, nas marcas do corpo do artista e por meio de registros documentais. Como uma série de ações que envolvem a execução do trabalho para além da obra em sua apresentação final, **TodoCéu** é acontecimento, da ideia à exposição, das dezesseis horas de montagem ao longo de três dias, vindo a durar mais seu

Figura 47:
Sandro Ka, **TodoCéu**, 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.

Figura 48 (páginas seguintes):
Sandro Ka, **TodoCéu**, 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.





tempo posterior de exibição. De modo geral, a forma de montar a grande estampa do céu de forma diferenciada, jamais chegaria a uma única imagem possível. Como obra *work in progress*, ganhou outra versão quadrada, que se ajustou ao novo contexto de realização. Pois, a cada jogada, uma imagem singular se cria a partir da reunião de aleatoriedades e da justaposição de 2.304 peças azuis (Figura 47 e 48).

A realização das obras de instalação apresentou contornos e necessidades específicas que fazem parte do penso da pesquisa e de suas demandas processuais. Conforme resolvia as montagens, fui compreendendo melhor as especificidades dos processos envolvidos nesse tipo de obra. Sobretudo, no que diz respeito às condições determinadas pelos distintos contextos que borram limites e fronteiras entre modalidades, aos aspectos de efemeridade e transitoriedade presentes nos trabalhos e aos papéis do artista, do público e dos espaços como elementos de ativação das obras. Esses

²³ **Um Lugar no Museu**, Museu de Artes Visuais Ruth Schneider/Universidade de Passo Fundo (MAVRS/UPF) (Passo Fundo/RS, 2019). A ação integrou uma residência artística proposta pelo Núcleo de curadoria do museu com o objetivo de vivenciar as dinâmicas do museu, conhecer seu acervo e propor ações. Além dessa obra foram desenvolvidos os trabalhos **Coleção** (2019), reunindo obras de meu acervo pessoal realizadas entre 2007 e 2017, e **Ainda Paisagem** (2019), a partir de peças de jogos de quebra-cabeça, com imagens de paisagens variadas.

aspectos retomam as ideias da pesquisa enquanto jogo, do processo enquanto jogo e do artista pesquisador enquanto jogador.

Embora as obras desenvolvidas a partir de estratégias de montagem com peças de quebra-cabeça, dos quadros-objetos às instalações, viessem a se configurar num conjunto de proposições de maior destaque nesta pesquisa, seja pela quantidade de trabalhos que foram realizados, pelos distintos formatos que assumiram ou, principalmente, pelas questões que levantavam ao longo do processo, tais condições viriam a se complexificar na realização de **A Grande Paisagem** (2019). Como uma espécie de exercício de metalinguagem, a obra tornou-se um importante ponto de inflexão desta pesquisa, à medida que expandiu todas suas questões acerca do processo e, em especial, as noções de quebra-cabeça e de jogo e a temática da paisagem que se estabeleceram e que, aos poucos, se transformaram, significativamente.

Como um desdobramento para além da condição de suporte enquanto objeto propriamente dito, o quebra-cabeça se expandiria definitivamente em sua compreensão enquanto metáfora e visualidade, já que amplia, definitivamente, a temática da paisagem e diversifica os elementos que, até então, condicionavam as diferentes montagens com o *puzzle* e o processo como um todo. Pouco a pouco, outras imagens vão sendo apropriadas, distendendo as possibilidades de jogar o jogo.



Figura 49:
Sandro Ka, **A Grande Paisagem**, 2019.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Thaiane Almeida.



A obra **A Grande Paisagem** se instaurou a partir da reunião e associação de pinturas, desenhos, tapeçarias e fotografias emprestadas pelos moradores da cidade de Passo Fundo/RS à exposição **Um Lugar no Museu**²³ (Figuras 49, 50 e 51). Quando idealizada, a obra não passava de um conjunto de expectativas. Sua forma final era um enigma. Pois, de modo diferente das composições que vinham sendo criadas exclusivamente a partir de peças-fragmentos de quebra-cabeça, na proposta havia o interesse de experimentar outros modos de montar o *puzzle*. Depois de três anos de investigação sobre as mesmas materialidades, tenta-se fugir à alternativa de repetir a montagem de obras ou de criar novas a partir dos mesmos materiais e começa a se colocar a vontade de experimentar algo inédito.

A proposta consistia em criar uma composição a partir da reunião e justaposição de representações de paisagens em distintos suportes e materialidades, tendo como único ponto de conexão o desenho de uma linha do horizonte. Como uma proposição coletiva, a execução da obra se compreenderia desde o lançamento da proposta junto à comunidade até a sua montagem expográfica no museu.

Propondo reflexões sobre os lugares da arte entre os afetos e a legitimação e entre os espaços públicos e privados, o projeto



assumiu o espaço institucional do museu como um lugar de criação para além de um lugar de exibição, e sua relação com a cidade e o público, como um campo investigativo. Sua realização acabou por revelar-se como um ponto de tensão e de provocação sobre o processo investigativo como um todo. Entre as dúvidas disparadas, me questionava em que medida sua realização se mostrava como um tipo de desvio ou como um aprofundamento das questões que

Figura 50:
Sandro Ka, **A Grande Paisagem** [detalhe], 2019.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Thaiane Almeida.

vinham sendo formuladas dentro de um estudo — mais ou menos — metódico e sistematizado.

O quebra-cabeça, nesta poética, embora já identificado na primeira parte deste estudo como uma estratégia de trabalho para além de suporte, à medida que se abre à incorporação de objetos de outras características e materialidades, se expande. Não há mais encaixes orientados pelas possibilidades da combinação de reentrâncias e saliências das peças. Entretanto, na montagem de **A Grande Paisagem**, mantinha-se a preocupação com a forma e a composição, mas o modo de montar era outro. Objeto por objeto, a obra vai se estruturando. O ponto de unificação de cada peça, de materialidades completamente distintas, se dava por um elemento em comum: a linha do horizonte que se presentificava como um clichê na representação do tema da paisagem, tal qual o começo de um desenho que se inicia pelo tracejado deste limite entre os planos, para depois organizar os elementos. De qualquer modo, o quebra-cabeça, em sua ideia, não se perde. Pelo contrário, se transforma ao propor mais um problema além da composição da imagem: como juntar elementos aparentemente tão desconexos?

Sobre este aspecto, retomo as ideias propostas na estratégia de quebra-cabeça, como uma forma de produção de sentidos, associações e justaposições estabelecida por meio de

estranhamentos, de encontros de universos diferentes, de desvios que se produzem na direção de uma disrupção. Assim, como já vinha sendo tensionado nas últimas instalações realizadas, em especial em **Damas e Cavalheiros** e **Crianças em Flores**, essas condições começaram a evidenciar a montagem e a disrupção como conceitos operatórios na elaboração do trabalho, sobre as imagens que se produziam para além da representação inicial da paisagem. De modo semelhante, o estranhamento também era mote em **TodoCéu**, constituído por rejeitos. Afinal, até onde a representação construída nessas composições continuava sendo uma paisagem na medida em que passava a incorporar outros elementos temáticos como cenas, personagens, retratos ou fragmentos de cor?

Todavia, não penso que a ideia de paisagem tenha se desfeito por completo, uma vez que boa parte dos fragmentos utilizados nas composições ainda remetiam a este tipo de cenas e seus elementos. Mas, por certo, sua noção começou a expandir-se, problematizando seus limites enquanto gênero e significação. Afinal, o que poderia caber e definir uma paisagem?

Como referência na tradição da pintura, o gênero da paisagem tem sua origem relacionada a uma forma de representação dominada por estratégias de figuração, com o objetivo de criar

“janelas” capazes de trazer o fora para dentro, como um lugar privilegiado de contemplação e forma de dominação da natureza (CAUQUELIN, 2007). Nesse sentido, o quadro pintado com a representação da pintura funcionava como uma delimitação, um estabelecimento de limites em que se “[...] faz recuar o excedente, a diversidade. O limite que ela impõe é indispensável à constituição de uma paisagem como tal” (CAUQUELIN, 2007, p. 137).

Cauquelin (2007) elabora uma definição de paisagem que captura a natureza e o exterior por meio da representação pictórica. Ou seja, a pintura constrói a noção de paisagem na cultura ocidental como algo digno de contemplação, uma forma simbólica de se compreendê-la e dominá-la.

Para além dessa designação, enquanto gênero da pintura, a paisagem também pode ser analisada a partir de características contextuais e mais amplas, não somente ligada à forma de representações plásticas e visuais. Sua compreensão pode ser expandida como elemento cultural e sensível.

Conforme Collot (2013), “A noção de paisagem envolve pelo menos três componentes, unidos numa relação complexa: um local, um olhar e uma imagem” (p. 17), sendo o resultado da “[...] interação entre o local, sua percepção e sua representação” (p. 18).

Essa concepção pode ser associada aos pensamentos de Maderuelo (2006) quanto à paisagem, em seu afetamento pelos sentimentos e pela interpretação de seus elementos, pela contemplação do olho e pela via da emoção. O afeto abala e produz os modos de se relacionar com a paisagem: passam, por ela, emoções. O autor também amplia o sentido de paisagem para além de seu sinônimo enquanto “natureza”. Ele identifica o termo como uma construção cultural, uma forma de elaboração a partir de nossos referenciais, que se diferenciam entre épocas e culturas.

A paisagem não é, portanto, o que está aqui, ante nós, é um conceito inventado ou, melhor dito, uma construção cultural. A paisagem não é um mero lugar físico, mas sim um conjunto de uma série de ideias, sensações e sentimentos que elaboramos a partir do lugar e seus elementos constituintes. A palavra paisagem, com uma letra mais que paragem, reclama também algo mais: reclama uma interpretação, a busca de um caráter e a presença de uma emoção (MADERUELO, 2006, p. 38, *tradução nossa*).

As contribuições de Collot e Maderuelo dizem respeito às experiências que são atravessadas pelo olhar e pelos modos de subjetivação, que também ajuda a compor, a compreender e a decodificar a paisagem, pois ela é uma experiência que nos atravessa em vários âmbitos. Nesse sentido, penso que **A Grande Paisagem** propõe uma virada significativa a este estudo ao evidenciar questões que o processo já sinalizava ao expandir — ou esgotar — uma

limitada noção de paisagem a partir da qual vinha desenvolvendo na criação das obras.

Desde os primeiros trabalhos, a proposição do termo **Paisagem Comum** atravessava toda a pesquisa. Por um tempo, se manteve como seu título provisório, usado repetidamente em publicações e nos títulos de obras e exposições. Pensava nele a partir do mote temático das primeiras figuras apropriadas e como uma condição que, ainda que difícil de capturar, refletia minha relação afetiva com elas. Havia a compreensão de que as imagens de paisagem de visualidade *kitsch* me interessavam para além de seus atributos visuais, mas o dado do cotidiano, ordinário, comum, me interessava mais.

Entretanto, aos poucos, conforme outras figuras e motivos foram se incorporando às primeiras paisagens, a ideia de cena cresceu e evocou a ideia de comum muito mais do que a significação de algo simplório e de menor importância. De comum, em sua potencialidade de discursos e significações, comecei a ressaltar os aspectos que faziam dessas imagens, elementos incomuns. De comum, não havia mais nada. A paisagem, então, para além de um tema representado, cresceria, fosse pelos significados contidos nas imagens ou nas potencialidades criadas a partir delas e que pode ser apreendida de distintas formas, para além da representação: sobretudo, a partir do repertório, da vivência e da experiência de contextos singulares de quem a vê.

Nos trabalhos que tomam o quebra-cabeça enquanto ideia e suporte, as imagens se constroem por meio de lógicas que subvertem seus modos de construção, seguindo as regras tradicionais do jogo. Ao serem desmontadas, as paisagens e imagens aqui emergem, produzindo estranhamentos gerados a partir de estratégias de montagens. Ao desmontar as expectativas de se chegar a imagens previamente esperadas, outras imagens se constroem. Ao desmontar a paisagem em forma e conceito, coloca-se em xeque a discussão acerca dos modos de produção das imagens como uma das questões centrais desta investigação. Essa dissolução abre-se para reflexões sobre estratégias de montagem que evidenciam processos disruptivos, como tensões que lançam questões acerca das formas de se produzir imagens e de suas possibilidades múltiplas de significação a partir de quem as vê. Nesse sentido, as imagens são colocadas em jogo, tanto a partir das formas de produção, quanto em sua multiplicidade de sentidos.

Figura 51:
Sandro Ka, **A Grande Paisagem** [detalhe], 2019.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Thaiane Almeida.



Imagens em Jogo



No quebra-cabeça convencional, as imagens se produzem por meio de combinações. As tentativas dão o tom do desafio posto: construir e, também, revelar uma imagem. Revelar significar tirar o véu, mostrar, deixar ver. No entanto, quando as regras são suspensas ou se configuram de outros modos, a maneira de produzir imagens se opera de outras formas.

Nos trabalhos desenvolvidos nesta pesquisa, a produção de imagens se coloca como uma problemática, pois subverte as regras do *puzzle*. Diferentemente da predeterminação, onde se espera que cada peça se faça lugar. Parte dos encaixes acontece pelo acaso, determinado pelo formato das peças ou pelas aproximações de suas estampas, seja pelas cores, formas ou motivos que elas carregam. Assim, como fragmentos variados produzem composições significantes, fragmentos de imagens também produzem imagens.

Na terceira parte deste texto, a discussão acerca da imagem assume seu tema central. Logo, o estatuto de imagem neste estudo é discutido por meio de diferentes perspectivas teóricas, tendo as questões de disrupção e montagem evidenciadas. Igualmente, por meio de diálogos com outros referenciais artísticos, suas questões serão problematizadas a partir da série de trabalhos autorais desenvolvidos.



Figura 52:
Sandro Ka, **TodoCéu** [detalhe], 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.



Figura 53:
Sandro Ka, **Paisagem Comum: desdobramento** [detalhe], 2017.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

Em meus trabalhos, a discussão acerca da imagem mobiliza as formas de construção das mesmas. Adicionar e subtrair, separar e juntar, ocultar e revelar são ações que ativam e constroem imagens que nunca são isentas e que, também, para além da representação, se constroem a partir dos referenciais de que as vê. As imagens nesses trabalhos surgem a partir de formas de montar que se valem justamente do estranhamento como ponto de aproximação, de conexão.

Ao longo do estudo, a montagem tem sido tratada a partir de duas perspectivas: montagem como procedimento e montagem como conceito operatório. Como procedimento, refere-se a uma técnica, uma forma de juntar, combinar elementos. Como conceito operatório, a montagem se aprofunda em termos de linguagem e poética, determinadas pelas intenções do artista. Trata-se do modo pelo qual um conceito é operado. Ou seja, montar, nesse sentido, se relaciona à articulação de ideias e outras características que vão além dos aspectos formais e visuais.²⁴

Quando reúno peças e partes de coisas diferentes como brinquedos, bibelôs e estátuas de gesso ou fragmentos de quebra-

²⁴ Há, também, uma terceira via a se esclarecer acerca da utilização do termo montagem nesta pesquisa, que está relacionada aos aspectos de instalação das obras no espaço expositivo. Nesses casos, como diferenciação, esse tipo de montagem é denominado como montagem expográfica.

cabeça, me interessa tanto seus aspectos compositivos quanto seus discursos e enigmas possíveis, produzidos por meio da montagem. Funciona como um jogo, uma estratégia de quebra-cabeça e, no conjunto de obras elaborado neste estudo, este jogo também está à serviço da produção de imagens. Nessa pesquisa, essas reflexões são disparadas a partir de uma poética que se apropria do quebra-cabeça enquanto objeto e ideia como base para a produção de uma série de proposições artísticas.

Quando penso em imagens em jogo, reflito sobre duas vias. A primeira diz respeito à problematização dos significados atribuídos ao conceito de imagem. A segunda refere-se às formas como as imagens propriamente se constroem. Ou seja, imagens em jogo enunciam um conceito em dualidade que se evidencia tanto a partir de uma série de procedimentos de montagem envolvidos nas formas como as imagens se produzem, quanto pelos trânsitos e diálogos que elas assumem entre o que está representado e aquilo que possam vir a significar.

Como uma problemática ao campo das artes visuais, pensar o conceito de imagem vai além de seu entendimento restrito enquanto representação. Imagem não é algo preciso ou estático. Imagem é um resultado operado e resultante de uma série de

procedimentos que se produzem a partir da relação entre a representação em si e o que ela produz para quem a vê, onde as formas de montar são decisivas. Ou seja, a montagem é um elemento determinante para a forma de se construir imagens e de se produzir imagens significantes.

Montando imagens

Em sua perspectiva na História da Arte, é possível retomar o princípio constitutivo da montagem como uma característica surgida nas vanguardas modernistas e presente até os dias atuais.

Bürger (2017) identifica a montagem como uma virada no modo de produção de obras artísticas desde o início do século XX. Na concepção do autor, a montagem configurava-se como um procedimento apartado do imaginário do mundo da arte que, sendo composto por “fragmentos da realidade” que rompem com a “aparência da totalidade” (p. 164) tornava evidente e permanente “[...] o caráter enigmático das obras, a resistência que elas opõem à tentativa de lhes extrair sentido” (p. 178). Ao quebrar com a lógica da obra orgânica²⁵, a montagem como forma de produção de obras visuais irrompe-se como uma prática revolucionária, seja na agregação de objetos cotidianos nas pinturas cubistas e nas experimentações de fotomontagens dadaístas, por exemplo, ou ainda, nos modos distintos de recepção das obras. Essa agregação, assim, livraria a produção imagética de representar exclusivamente a realidade ou de se concentrar numa unidade de significado,

²⁵ A noção de obra orgânica refere-se a linguagens e modalidades artísticas em que todas as suas etapas e materialidades são produzidas pela mão do artista (BÜRGER, 2017).

características que serão continuamente reelaboradas do modernismo às práticas artísticas pós-modernas (BÜRGER, 2017).

Ao pensar nas práticas artísticas contemporâneas em paralelo ao desenvolvimento industrial, de acordo com Baqué (2003), a saturação de profusão de imagens no mundo, sobretudo produzida pela indústria de massa, passaria a inscrever novas formas de se produzir obras de arte. Assim, como um posicionamento de renúncia à criação de novas imagens enquanto projeto moderno, evidenciaram-se formas de criação que partiria da manipulação e produção a partir de imagens já existentes no mundo, advindas de lugares distintos, por meio de procedimentos como a montagem.

Nesse sentido, e ao retomar as ideias que, no início desta tese auxiliam a estabelecer um lastro reflexivo a partir das noções de apropriação e jogo, a incorporação das coisas do mundo ocuparia um lugar definitivo como material e meio de produção na arte. E, nesse contexto, se situam objetos, imagens e outros elementos apropriados e disponíveis na contemporaneidade, tal qual o quebra-cabeça e suas estampas, bem como os objetos que são incorporados como parte das obras desenvolvidas nesta pesquisa.

No processo aqui investigado, vislumbra-se o desenvolvimento de uma estratégia de quebra-cabeça como uma

forma de elaborar composições e que se evidencia ao esgaçar-se por completo na utilização do jogo de quebra-cabeça enquanto matéria concreta e conceitual na elaboração de obras. Nessas produções, a montagem se estabelece por meios variados, seja mediante associações, justaposições, encaixes, adições e subtrações, entre outras operações, elaboradas por peças de quebra-cabeça e outros objetos que, ao serem articulados, carregam o desejo de se montar composições. Montagens que, na subversão de regras esperadas para um jogo de quebra-cabeça, operam por processos disruptivos de estranhamento e descontinuidades.

Como uma condição presente na produção contemporânea, a estratégia de montagem que desenvolvo na elaboração de meus trabalhos não se apresenta isolada, mas em diálogo com a produção de outros artistas que, valendo-se de metodologias e soluções variadas, elaboram processos singulares de produção de imagens que enfatizam — também — estratégias de montagem com efeitos disruptivos, como Leticia Lampert (Porto Alegre, 1978) e Carlos Garaicoa (Havana, 1967).



Figura 54:
Letícia Lampert, **Random City #1**, 2016.
Fotografia, 150 cm x 100 cm.
Fonte: acervo da artista.

Em **Random City** (2016), Letícia Lampert constrói paisagens a partir de fragmentos de cidades distintas (Figura 54). A série reúne fotografias digitais realizadas pela artista em lugares e momentos diferentes, produzidas durante andanças e motivadas por surpresas. Sua produção se inscreve num constante interesse de Lampert em criar unidades narrativas a partir de camadas de memória, de historicidade e de experiências dela e de outras pessoas.²⁶

²⁶ Dados fornecidos por meio de conversas realizadas com a artista, por e-mail, em dezembro de 2020, acerca de sua produção.

Os arquivos de imagens fotográficas produzidas pela artista são colecionados e, por meio de análise de material de acervo e edição gráfica, são associados de modo a conectar memórias. Como forma expositiva, a artista carrega o procedimento da montagem em propostas variadas, desde a composição de imagens digitais até obras instalativas, onde os fragmentos são juntados diretamente nos espaços de exibição. Igualmente, as experimentações seguem em espaços digitais, como no perfil de Instagram *@city.random* que produz, de modo interminável, a composição de uma imagem em que interessa para a artista refletir sobre a finitude indefinida, como um trabalho sempre em construção.

As paisagens de Lampert nunca se encerram, encontram-se em constante expansão como um modo de refletir acerca do tempo e de suas sobreposições, das camadas mais evidentes às mais subjetivas, em constante mudança e transformação. **Random City**, como algo infinito, revela que a paisagem nunca é a mesma.

De modo diferente, na série **Puzzle** (2019), Carlos Garaicoa reflete sobre as ações do tempo e o que nos deixamos ver nas paisagens. Nas obras, o artista cubano sobrepõe fotografias idênticas de construções arquitetônicas em situação de ruína da cidade de Havana, impressas em peças de quebra-cabeça e em



Figura 55:
Carlos Garaicoa, **Puzzle Carro y Farola**, 2019.
Fotografias BN impressas sobre puzzle,
fotografias laminadas em Dibond, madeira e plexiglás.
Edição 1/3 + 2 PA. 69,5 cm x 97,5 cm x 12,5 cm.
Fonte: Site Galeria Luisa Strina.

fotografias em duas camadas sobrepostas. Confinadas em caixas transparentes de acrílico, as peças da camada de cima, em tons de azul, são removidas para que se evidenciem outros elementos em preto e branco da fotografia de baixo. Na parte inferior da caixa, acumulam-se peças de quebra-cabeça como fragmentos soltos, como vestígios (Figura 55).

Ao artista interessam questões ligadas à arquitetura e ao espaço urbano e seus processos de transformação e destruição. A sobreposição de imagens dos mesmos lugares e o ato de desmontar, no intuito de revelar, funciona como uma tomada de posição do artista ao promover denúncias acerca da situação de abandono e degradação de sua cidade natal, como uma evidente crítica social, econômica, política e, por que não, estética e mnêmica à realidade do país.

Seja mediante a peças de quebra-cabeça ou de partes de fotografias reunidas ao modo de um quebra-cabeça de paisagens, é a partir de estratégias de montagem que imagens produzem imagens nos trabalhos de Lampert e Garaicoa. Como um convite a um passeio pela paisagem que se imprime na retina do espectador, as imagens que se formam por sobreposições e encaixes, que se montam e se desmontam, ampliam possibilidades de enxergá-las, como um lugar a ser vivenciado.

Como jogos de montagem, ao compor e decompor, as partes removidas da paisagem de Garaicoa ou a paisagem que se monta a partir de partes associadas em Lampert carregam, em si, elementos de disrupção. Nelas, assim como em meus trabalhos, o jogo que busca a formação de uma imagem totalizante é jogado de outro jeito, subvertendo regras e representações; revela que não há uma

formação única e possível para essas imagens-paisagens, montadas tanto pela percepção quanto pela ativação e combinação de lembranças, afetos e vivências. Ou seja, a cada vez montadas e desmontadas — e olhadas — nunca são as mesmas paisagens. Muito menos, as mesmas imagens. Pois, a cada olhar, a cada percurso articulado pela montagem, os fragmentos sempre produzirão imagens diferentes.

Para Eisenstein (2002), a partir da perspectiva da obra cinematográfica, a montagem compreende uma estratégia de criação elaborada por meio da justaposição de imagens fotográficas que se organizam e produzem narrativas e encadeamentos de sentidos por conta da velocidade em que são exibidas, produzindo uma ilusão de movimento. “A montagem tem um significado realista quando os fragmentos isolados produzem, em justaposição, o quadro geral, a síntese do tema. Isto é, a imagem que incorpora o tema” (p. 28). Ainda, para o autor, a força da montagem reside na sua capacidade de incluir no processo criativo “a razão e o sentimento do espectador” (p. 29).

Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência — a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condição social —, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica

sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador (EISENSTEIN, 2002, p. 29).

Associado às reflexões de Didi-Huberman (2017), o conceito de montagem desenvolvido por Eisenstein pode ser compreendido como uma “[...] *dialética do montador*, isto é, daquele que 'dis-põe' separando, depois reajuntando seus elementos no ponto de sua relação mais improvável” (p. 87), mas que não se fecha, ou seja, que está aberto às contribuições do espectador. Tal modo poderia ser pensado, também, como aquilo que “diz-põe”, ou seja, o dizer por meio da ação de montar compreende uma intenção de comunicar. Entretanto, trata-se de uma “Maneira de expor a verdade desorganizando, logo, complicando ao implicar — e não explicando — as coisas” (p. 87). Nesse sentido, ao arranjar, justapor, combinar, operam-se modos de produzir imagens que nunca são totais ou isentas, mas sempre abertas.

A montagem nunca é isenta, sobretudo quando se vale de elementos carregados de sentidos, como nos trabalhos de Alfredo Nicolaiewsky (Porto Alegre, 1952) e André Bergamin (Porto Alegre, 1986). Em suas produções, os artistas se apropriam de imagens advindas da indústria cultural e das mídias que fazem parte da nossa vida de forma desmedida e sem precedentes, desde o século passado.



Figura 56:
 Alfredo Nicolaiewsky, **Sequela nº 10**, 2016.
 Imagem digital sobre papel Photo Rag Hahnemühle, 255g.,
 impressão pigmento mineral, 50 cm x 188 cm.
 Edição: 5 exemplares + 2 PA.

A montagem a partir de referenciais cinematográficos tem sido uma tônica na produção de Alfredo Nicolaiewsky desde o início dos anos 2000. Tendo tal noção estabelecida pelos conceitos operacionais de apropriação e de justaposição, o artista elabora composições a partir de elementos díspares reunidos digitalmente, capturados a partir de mídias e suportes variados, alguns produzidos pelo artista, outros não, exibidos no formato final de impressões digitais. Nicolaiewsky produz imagens. Escolhe, captura e guarda em sua coleção composta por outras imagens preexistentes.

Na constituição de trabalhos mais recentes elaborados no contexto da série **A Ira de Deus** (2015/2016), o artista reúne fotografias produzidas em espaços museais ou capturadas como frames, a partir de filmes antigos, por meio de *softwares*. Por meio da montagem, essas imagens justapostas sugerem linhas narrativas, como se produzissem histórias difusas. As partes são encaixadas dentro das composições de modo a produzir uma leitura sequencial — mas não fechada. O olhar, pautado pela dramaticidade dos elementos presentes nas composições, sejam cenas de filmes ou registros de viagens e exposições, vai guiando o percurso pela imagem a um clímax, um desfecho que não se procede a partir do olhar do espectador.

Embora, para o artista, nem todas composições objetivem a construção de uma narrativa precisa (NICOLAIEWSKY, 2017), suas escolhas, ao criar encaixes por meio de justaposições, constroem histórias e situações, mesmo que não revelem seu fim. **Sequela nº 10** (2016) é um exemplo de como sua obra se opera, destacando pausas dramáticas e uma conexão aberta de sentidos onde a preocupação formal da composição é um elemento essencial para que uma possível narrativa se processe (Figura 56). Nessas composições, nada está fora de seu lugar e toda peça posta demarca uma pontuação dentro da narrativa sugerida por meio da

associação de fotografias de lugares visitados e filmes assistidos. “Imagens, sensações e tempos que se encontram, que se fundem e se chocam. Imagens congeladas que ganham vida neste embate, entre si e com o nosso olhar” (NICOLAIEWSKY, 2017, p. 41). Da montagem do tipo fílmica, cabe ao artista o papel de editor e fica destinado ao espectador, como agente também produtor de sentidos, o papel de cocriador de imagens.

As colagens de André Bergamin são elaboradas a partir de processos de montagem que articulam figuras de revistas antigas de variedades, como as revistas *Manchete*, *Cruzeiro*, *Fatos e Fotos* e *Life*, publicadas entre as décadas de 1960 a 1980. Ao artista interessa estabelecer relações entre imagens que, em sua compreensão, são “impregnadas de passado”, como elementos da memória, bem como questionar paradoxos de seus períodos de veiculação de modo quase distópico, ao apresentar maravilhas, banalidades e futilidades que encantavam os olhos das massas, num dos períodos mais conturbados da história de nosso país — durante a ditadura militar —, com possíveis conexões com os tempos atuais, que transbordam diariamente em retrocessos.²⁷

²⁷ Dados fornecidos por meio de conversas realizadas com o artista, por e-mail, em dezembro de 2020, acerca de sua produção.

intervalos e vazios. Também, contém nelas, uma dose de memória que acaba por ser ponto de partida para a produção dos artistas, seja por experiências vividas ou motivadas por interesses estéticos e escolhas formais.

A memória, tal qual uma combinação de verdades e mentiras, realidades e invenções, me parece sempre algo construído. A partir das lembranças, também se produzem imagens. Algumas mais precisas, outras mais neblinadas. A memória, penso, é sempre construção: juntam-se partes, justapõem-se fragmentos em busca de uma imagem a ser revelada. Memória é invenção. Memória é quebra-cabeça.

Via de regra, nos trabalhos dos artistas aqui trazidos em diálogo com as minhas proposições, a montagem assume papel importante nas obras, sendo o principal ponto de conexão entre elas. Os reposicionamentos e sugestões de narrativas que se estabelecem nessas obras produzem possibilidades outras para objetos e imagens que tinham usos, funções e sentidos predefinidos. Essas reorientações compreendem processos de montagem disparados por distintas estratégias, tanto na ordem das coisas que se dá ora por meio de partes e fragmentos recontextualizados, rearranjados ou recombinaados na intenção de atribuir-lhes outros sentidos, como por montagens disruptivas.

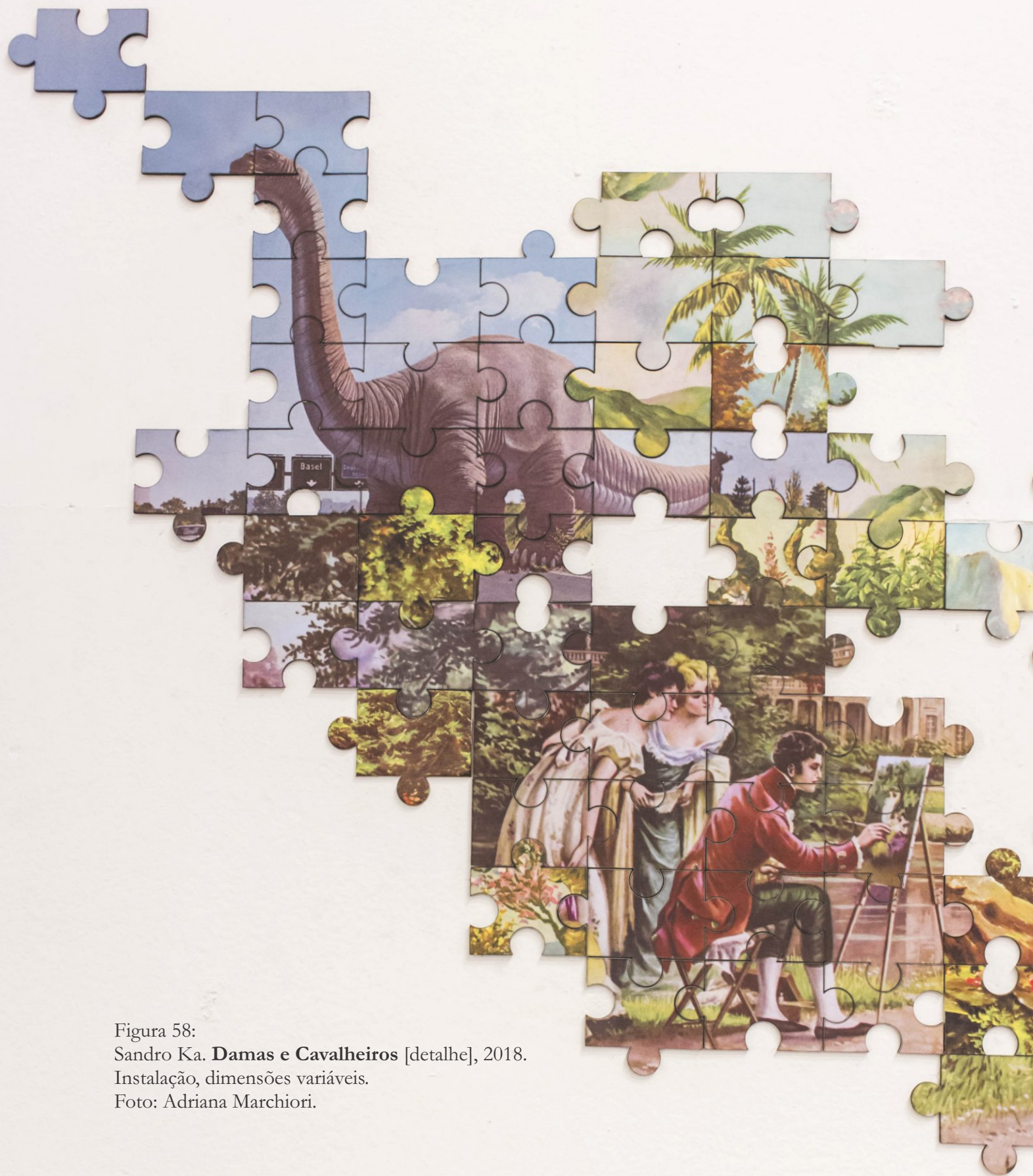


Figura 58:
Sandro Ka. **Damas e Cavalheiros** [detalhe], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

Montagem e disrupção

Em sua aprofundada obra acerca dos estudos sobre a imagem, Didi-Hubermann assume como objetos de análise produções simbólicas advindas de distintos campos do saber. É o caso do atlas de Aby Warburg (1866–1929) e dos *Arbeitsjournal* e peças teatrais de Bertold Brecht (1898–1956), por meio das quais os autores elaboram tentativas de responder a um mundo marcado por desordens, especialmente aquelas provocadas pelos efeitos das guerras mundiais, com seus impactos e sua consequente suspensão dos ideais de modernidade.

O *Atlas Warburgiano*²⁸ (1927–1929) é uma proposição que aposta no agrupamento variado de imagens como uma forma de construção de narrativa, uma leitura de mundo inesgotável, como uma espécie de mapa conceitual ilustrado. Warburg propõe, nesse formato, ao reunir e agrupar imagens em fragmentos, uma leitura de fatos e feitos históricos por meio da vinculação de partes desconexas, com o objetivo de ampliar suas possibilidades interpretativas, sem resumi-las ou esgotá-las (DIDI-HUBERMAN, 2010) produzindo, assim, outras imagens.

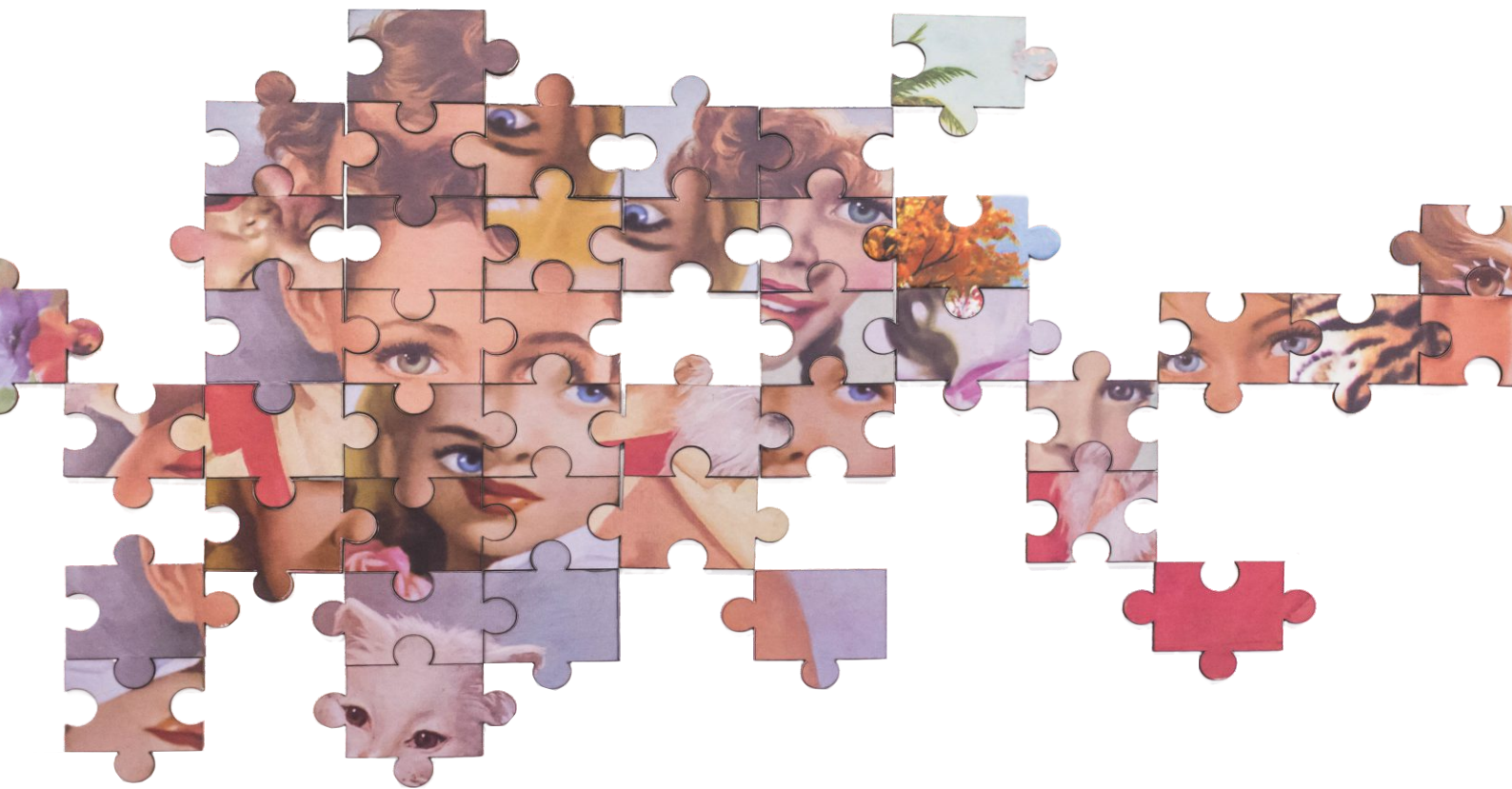
²⁸ Também conhecido como *Atlas Mnemosyne*, *Bilderatlas* ou *Atlas de Imagens*.

Brecht reunia anotações, colagens, comentários pessoais e filosóficos em seus diários, chamados *Arbeitsjournal* (1938–1955), elaborando composições com figuras e textos em conexões abertas, como parte de seu processo criativo. A partir desses elementos, Didi-Huberman (2017) situa aspectos importantes na obra do dramaturgo para pensar na produção de novos sentidos pela via da montagem, também presente nas estratégias de cena, em suas peças teatrais onde essa questão se evidencia como uma “arte de dispor as diferenças”: “[...] não as coisas em si mesmas — porque dispor as coisas é fazer com elas um quadro ou um simples catálogo —, mas suas diferenças, seus choques mútuos, suas confrontações, seus conflitos” (p. 79).

“É isto a montagem: só se mostra ao desmembrar, só se dispõe ao 'dis-por' primeiro. Não se mostra senão mostrando as fendas que agitam cada sujeito diante de todos os outros” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 80). As proposições de Warburg e Brecht analisadas por Didi-Huberman reforçam o pensamento sobre a montagem que, ao evidenciar informações pregressas em seus fragmentos, suas partes, abrem espaço para a surpresa por meio de choques e contrastes, da disposição das coisas como uma forma de tomada de posição, como uma condição disruptiva.

De acordo com Santaella (2018), a disrupção pode ser compreendida com algo “[...] indisciplinado, rebelde, agitado, perturbador, turbulento, incontrolável” (p. 286), bem como pode ser proposto como algo aberto à criação, à produção do inesperado.

Como um elemento presente em meus trabalhos, a condição disruptiva atravessa minhas práticas e interesses há bastante tempo, como um elemento que não se restringe a uma modalidade ou técnica, mas que converge para um modo de pensar e produzir obras visuais. A disrupção, nesta pesquisa, se faz presente desde o procedimento da apropriação, em que a agregação e o questionamento de valores e de estatutos são revistos por meio de inesperadas articulações, aos modos de operar montagens, na perspectiva do que identifico como estratégia de quebra-cabeça. Deslocados e reinseridos, esses elementos produzem ruídos e estranhamentos. Assim, penso disrupção como descontinuidade de processos estabelecidos, como uma interrupção de curso ou como reviravolta na expectativa na ordem das coisas. Sobretudo, a condição disruptiva manifesta-se como mudança de rota ou um enfrentamento aquilo que está posto, pré-determinado, a partir da qual se opera a alteridade.



Segundo Santaella (2018), a presença da condição disruptiva no campo da arte está relacionada ao surgimento de tecnologias e viradas ao longo do tempo, condição que se evidencia com celeridade ao longo do século XX e problematiza questões como o fim do modernismo, as afirmações do pós-modernismo e a experiência da contemporaneidade. Ao destacar que “[...] o caráter disruptivo das artes hoje se manifesta na abertura radical de espacialidades, temporalidades e materialidades que ela promove” (p. 296), a autora enfatiza o borramento de fronteiras entre linguagens e procedimentos artísticos, materialidades, suportes, mídias, estilos e tendências como uma evidência desses processos de virada e transformação.

Figura 59:
Sandro Ka, **Crianças em Flores** [detalhe], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.

Conforme discutido na primeira parte desta tese, a ampliação de práticas, materiais, procedimentos e dos lugares de criação artística, iniciada no início do século XX, evidenciou o esgotamento dos limites canônicos e referenciais do modernismo e o estabelecimento da noção de pós-modernismo na arte enquanto período que reflete meios de criação e instauração de obras com uma produção artística marcada por aproximações e contrastes, mais conectada à vida e aberta à pluralidade. Nesse sentido, esses contextos, marcados por transformações, se mostram disruptivos ao elaborar incorporações, rupturas e transgressões. A disrupção, portanto, se afirmaria como parte constitutiva da arte, em seus aspectos de diversidade e heterogeneidade pois, “[...] a arte sempre teve e terá algo de disruptivo, no sentido de rebeldia transformadora enquanto deslocamento do *status quo*” (SANTAELLA, 2018, p. 294).

A disrupção pode ser pensada, dessa forma, como uma condição inerente à própria arte e seus aspectos de transformação e quebra de paradigmas; que versa sobre produções artísticas que comumente recorrem aos procedimentos de criação que inventam metodologias e procedimentos inseridos num sistema multifacetado e plural, em que os meios de criação, produção e apresentação da obra problematizam questões acerca de sua

existência e do mundo que as processa e reprocessa. Nesse sentido, ao refletir as condições de nosso tempo, a produção artística contemporânea, tal qual o contemporâneo, poderiam ser pensados como uma disrupção em si.

Na série de trabalhos desenvolvida com peças de quebra-cabeça ou a partir de sua noção, a disrupção é proposta como modo operativo de produzir imagens, ora por meio de uma peça deslocada — fora de lugar — ora na intenção de jogo ao produzir armadilhas para o olhar, contornando as expectativas, fugindo dos caminhos mais óbvios. Nesse sentido, ela é duplamente presente: como elemento do processo, no sentido de procedimento, e como conceito operatório, que se trata de uma ideia operada.

Num jogo de quebra-cabeça convencional não haveria lugar para a disrupção. Ao contrário de uma lógica que propõe redirecionamentos, no jogo cada peça tem um lugar certo que objetiva uma figura-fim. Entretanto, o modo de utilizar o quebra-cabeça, nesta pesquisa, é um disparador que funciona como um elemento-chave e como uma chave de leitura para o entendimento da disrupção, que se evidencia por meio de estratégias de montagem, como formas de produzir imagens.

Figura 60:
Sandro Ka, **Paisagem Comum** [detalhe], 2018.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Adriana Marchiori.



Imagens em jogo, um jogo de imagens

Tema complexo, o conceito de imagem é pensado por autores de distintos campos do conhecimento que, de certo modo, elaboram conversões e pontos de contato.

Para Bergson (1999, p. 2), a imagem configura-se como “[...] uma existência situada a meio caminho entre a 'coisa' e a 'representação'”, uma direção que leva às proposições de Flusser (2017), que compreende a imagem como mensagem, algo que parte de um emissor e que procura o seu receptor. Seria, assim, um elemento a ser transportado; que se situaria no percurso, entre aquilo que é representado e o que aquilo inspira, informa; entre o que se enuncia e que sentido se estabelecerá. Na perspectiva de ambos autores, imagem seria enunciação, um aviso sobre algo a se constituir.

Berry (2014) compreende imagem como uma “[...] complexidade de relações, uma inerência de tensões, justaposições e interconexões” (p. 119). Em suas palavras, a imagem não pode ser entendida somente como significado, relações ou pela forma como é percebida, pois “[...] não é nem mesmo apenas reflexão, porque nunca se pode dizer com certeza que isto é 'a coisa' e aqui é uma reflexão da coisa” (p. 119). Nesse sentido, a imagem não é algo que se produz a partir da dicotomia entre o literal ou metafórico, mas como algo em estruturação.

Ao referir-se sobre imagens quando estão em relação, Didi-Huberman (2010, p. 169) elabora o sentido de “imagem crítica” como “[...] uma ponte entre a dupla distância dos sentidos (os sentidos sensoriais, o ótico e o tátil, no caso) e a dos sentidos (os sentidos semióticos, com seus equívocos, seus espaçamentos próprios)”. Pode-se, assim, pensar que a imagem se situa além do que ela é ou representa, nas possibilidades do que pode vir a ser. E, para isso, é necessário o olhar de quem a vê. O autor enfatiza que as imagens não falam isoladamente. Falar, neste sentido, refere-se à presença de seus significados pregressos e à elaboração de outros modos de leitura — que se produzem a partir do procedimento da montagem. Sua ideia de montagem relaciona-se à ideia de produção de sentidos.

Essa coleção de compreensões acerca do sentido de imagem, como uma variabilidade de definições que se tangenciam, se sobrepõem e se conectam, refletem a complexidade do enigma posto. Tema investigativo de diversos autores, de distintos campos do conhecimento, a noção de imagem refere-se a todo conteúdo que uma obra ou produção simbólica pode evocar mais do que o que ela pode representar. A imagem é sobre relação. A imagem é sobre o **entre**.

Em meu jogo, as peças convertem-se em proposições artísticas que enganam o olhar, sugerem erros e falsos problemas na resolução de imagens, por vezes incompreensíveis, noutras não. Peças de imagens que também são imagens e que, montadas, se fazem outras imagens. Partes diferentes de árvores que criam uma grande floresta, torres de igrejas que se configuram em pontiagudos castelos, tal qual cenários de contos de fadas. Águas calmas viram águas revoltas. Rostos se fundem, criam imagens incômodas, dissonantes. Cabeças de múltiplos olhos, ainda que mantenham certa familiaridade e ares infantis, retratam figuras estranhas. Flores aqui e acolá viram grandes ramalhetes. O encontro dos cavaleiros se converte em uma cena alucinógena, de sonho, um devaneio que se espalha pela parede a partir do olhar garboso de dois moços. Um céu de possibilidades variadas, com uma regra inventada de encaixes perfeitos que só acaba quando a imagem se completa e se revela. Uma linha dá o sentido a um horizonte, numa tentativa de criar unidade a partir de figuras distantes em materialidades e linguagens de representação.

Como jogos, as imagens em meus trabalhos se produzem mediante montagens disruptivas. Em todas essas obras está implicado um conjunto de ações onde o jogo não é jogado com o espectador como esperado, que suspende, assim, suas lógicas tradicionais de interação e ludicidade.





Figura 61 (páginas anteriores):
Sandro Ka, **TodoCéu**, 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.

No jogo de quebra-cabeça convencional, o jogador, solitário ou em grupo, escolhe as peças e tenta identificar seus lugares de encaixe. Nas ações aqui propostas, sua participação se situa a partir de outra posição, de um ponto de vista que ajuda a construir, a complementar, onde também se opera uma situação de jogo, como acontece em qualquer processo de relação obra e espectador. Pois, mesmo que a interação não seja física, a participação e o envolvimento nunca deixam de ser real. Ou seja, o espectador sempre jogará junto.

Nessas obras, o que está em jogo é a proposição de possibilidades; todas as escolhas e gestos levam à produção de imagens. As estratégias de montagem despistam o olhar, enfatizam rupturas, abrem-se em descontinuidades e caminhos em detrimento de uma imagem com esperada solução. Doces rostos convertem-se em figuras grotescas. Fragmentos de diferentes partes de pacatos lagos e riachos são reunidos até virarem correntezas. Escadas tornam-se abismos. Casas viram castelos; árvores, florestas.

Com suas antigas regras suspensas, por meio de estratégias variadas de montagem, o jogo deixa de obedecer à sua lógica

convencional, abrindo-se para o disruptivo. A cada tentativa de composição, por meio de encaixes e desencaixes, o jogo de imagens passa a ser um jogo jogado com as expectativas do público, de que a vê.

Embora desenvolvam-se a partir de uma série de procedimentos inerentes ao quebra-cabeça, a criação de imagens nesses trabalhos parte de procedimentos elaborados por meio da montagem de fragmentos, partes que também evocam imagens pregressas e que, re combinadas ordenadamente ou não, abrem-se em outras formas de representação e significação. Via de regra, os modos de jogar este jogo, inscrito nessa poética artística, dissolvem a intenção da produção de imagens únicas e ampliam as possibilidades para a criação de imagens múltiplas. A cada peça encaixada ou a cada vazão criado, inscrevem-se outras imagens — e reflexões — possíveis, em uma cadeia aberta de relações.

Enquanto o jogo de quebra-cabeça convencional evoca suas próprias regras buscando a completude e a compreensão de uma imagem “resolvida”, as obras investigadas neste estudo subvertem a expectativa da imagem pronta, acabada, totalizante. Um jogo que se desdobra para outras possibilidades de produzir imagens, um jogo que passa a ser uma forma de ruptura na ordem das coisas.

Embora parta da observação e do funcionamento do jogo de paciência e estratégia real, o processo de criação dos trabalhos se elabora por percursos que quebram a lógica e a expectativa tanto nas formas de jogar o quebra-cabeça, quanto na imagem que deveria ser construída. Por meio de encaixes e desencaixes, nesses trabalhos propõem-se enganos que induzem estranhamentos na ordem das coisas e na expectativa da produção de imagens óbvias que, insistindo em oscilar, não se assentam, que enfatizam incômodos e constantes sensações de **algo fora de lugar**. O trabalho se opera na tentativa de criar pontos de conexão que produzam imagens compreensíveis, a partir da junção de falsas impossibilidades. Como um outro modo de jogar o jogo, as imagens surgem por meio de contradições, ruídos e estranhamentos.

Mantendo-se estranhamente familiares, no entanto, quais seriam os limites dessas imagens enquanto representação? Por que mesmo rearticuladas, elas não abandonam seus conteúdos preexistentes e produzem, continuamente, outras imagens?

Ao juntar fragmentos e partes dissonantes, rompem-se lógicas e produzem-se outras, como uma inesgotável formulação de imagens possíveis. Essa noção identifico como disrupção, um conceito operatório que revelou-se, a partir do procedimento de montagem, em suas implicações na formação de imagens em meus trabalhos.

A montagem se opera a partir da associação de elementos distintos que, reunidos, produzem a composição. Como procedimento e conceito operatório, a montagem pode se dar por via de estratégias como encaixes e justaposições de elementos e, a partir dessa reunião, produzem-se possibilidades de outras coisas. Todavia, essa forma de leitura dos elementos associados nunca acontece sozinha, sempre necessitando do olhar do espectador numa contínua — e inesgotável — produção de sentidos. Ou seja, a montagem também pressupõe o olhar de quem a vê e é a partir de seu repertório que se produzem outras imagens.

No caso dos trabalhos desenvolvidos nesta pesquisa, as associações se produzem entre elementos dissonantes, mesmo que carreguem uma base comum. Na reunião de peças variadas, evoco encontros e tentativas de construção de imagens que se montam justamente na contradição. Pois, no quebra-cabeça convencional, toda peça teria o seu lugar e ocuparia o espaço “correto”, aquele que contribuiria para a completude e totalidade da imagem. Entretanto, nesse jogo que se propõe, o olhar auxilia na montagem e compreensão das composições, mas a imagem se produz a partir do embaralhamento e na combinação de impensáveis impossíveis. Juntam-se partes de figuras diferentes, em lugares diferentes. De um modo disruptivo, outras imagens se estabelecem. A quebra e a

descontinuidade se fazem imagem. Ao montar, desmontar e remontar, a disrupção se faz irrupção. Trata-se de uma jogada com as distintas expectativas de imagens prontas, lançadas à sorte de novas e infinitas leituras, remontadas a cada nova tentativa de olhar, por cada espectador e por cada um de nós, a partir do que nos forma. Imagens em jogo, um jogo de quebra-cabeça.

Produzir ou evocar imagens é como jogar com probabilidades. Elaborado por meio de combinações de fragmentos, sejam como peças ou objetos, nesses trabalhos as partes recombinadas abrem-se em outras possibilidades de representação. Comumente, as imagens que se produzem subvertem o objetivo do quebra-cabeça na busca por uma imagem completa, única e resolvida. Enquanto no jogo convencional só cabe a revelação de uma imagem, no jogo que proponho, e em que me proponho, inscrevem-se possibilidades múltiplas de arranjos e imagens. Afinal, como afirma Huapaya (2016) acerca dessas relações, “[...] uma imagem nunca é única, elas são sempre plurais”, elas são caminhos para a descoberta de “[...] novas analogias, novos trajetos de pensamento” (p. 112).

A partir da noção de montagem disruptiva construída ao longo das proposições neste estudo, se evidenciou a importância das imagens em relação, pois elas não comunicam isoladamente,

sendo essa uma condição para a produção de sentidos. Essa experiência pode ser associada às formas de restituição da imagem propostas por Didi-Huberman (2017), ou seja, da sua transformação e da sua substituição. Restituir, nesse sentido, implica em ressignificar, em devolver ao espectador possibilidades interpretativas e de relação, semelhante aos aspectos políticos das trocas simbólicas propostas por Rancière (2009, 2012), que se produzem na relação entre a obra de arte e espectador, bem como na formulação da resposta à questão lançada por Didi-Huberman (2017, p. 205) acerca do direcionamento da imagem: afinal, “A quem são as imagens”?

Sabe-se que a obra de arte nunca se finda em limitadas significações. Nesse sentido, a obra, assim como as imagens, estaria sempre em situação de jogo. Obra, jogo e imagem podem ser pensados, assim, como conceitos articulados, pois, a relação espectador e obra, assim como espectador e imagem, compreende uma ação voluntária inscrita num campo de regras lançadas e consentidas, mesmo que múltiplas e variáveis, como num jogo que se dá no olhar, pelo olhar e pela imaginação.

E, mesmo que caminhos e possibilidades se encerrem, sempre algo vai escapar, como peças soltas que insistem em não fazer lugar. E o jogo, assim como as imagens, sempre estará em aberto.

Peças
Soltas



E, no meio do jogo, já não se sabe mais quais caminhos seguir, que apostas fazer. Em pleno acontecimento, as estratégias se esfacelam, as hipóteses se desfazem, as incertezas sugerem outras alternativas de jogadas. E, aparentemente, nada mais se encaixa.

Pecas soltas são as partes que não se conectam; as partes que sobram, abrindo espaço a novas questões. Neste jogo, são as pontas soltas que se colocam como caminhos outros, também pensadas como possibilidades de surpresas ao longo do percurso.

Atento ao fluxo, nesta parte do texto, faço uma retomada de elementos do processo que tem se criado: os trajetos, desvios e surpresas, como jogadas ao longo da pesquisa. O que escapa e me escapa vira oportunidade para experimentar, questionar, atizar outras ideias.

Os questionamentos que vinham se acentuando ao longo do processo, com as proposições artísticas, se amplificam a partir da realização de **A Grande Paisagem**. Sobretudo, no que diz respeito aos procedimentos implicados na instauração das obras: às condições contextuais das instalações *in situ*, suas características de efemeridade e sobre os modos de relação entre as camadas autor/obra/espectador/contexto, que tencionam o quebra-cabeça e a temática da paisagem e passam a se desdobrar para outras problemáticas, representações e materialidades.

Ao expandir o quebra-cabeça do suporte à ideia, ao passo que desenvolvia as obras, consequentemente, as percepções sobre a paisagem se modificaram. Da representação a distintas espacialidades, como quadros-objetos, instalações e outras proposições artísticas, as noções acerca da paisagem ganharam outros contornos. Mais do que paisagens, estavam postas cenas, mesmo que abertas, mesmo que desconexas.

Além disso, no caso de instalações *in situ* e nas proposições de obras *work in progress*, poderia pensar-se na experiência relacional entre espectador/obra/contexto, também como um tipo de experiência com a paisagem? Pois, se a paisagem é cultural, seria possível pensar numa paisagem contextual, a partir das características determinadas pelos seus lugares de instauração? Por conseguinte, dessas possibilidades de paisagens que se criam, saltaríamos da representação à espacialidade.

Da representação aos modos de relação no espaço, a paisagem como temática se dissolve, a partir das outras camadas que se colocam. Isso posto, revela-se à forma de um jogo de quebra-cabeça — criadas por estratégias de montagem —, que utiliza suas peças ou sua ideia. As imagens que se produzem estão livres de qualquer condicionamento. Não é mais aquela paisagem idealizada, sequer um jogo convencional.

Como formas de compreender o processo, pouco a pouco comecei a abrir mão das regras criadas, de modo a tentar entender os procedimentos que ali se estabeleciam, os condicionamentos que eram determinados pelos lugares e contextos de instauração das obras, meu envolvimento físico como parte dos trabalhos e, em especial, o lugar e papel do espectador nessas operações. Percebia, assim, cada obra enquanto um acontecimento, enquanto um jogo que ocorria.

Sua realização forneceu indícios acerca da especificidade de cada obra, bem como o quanto essas condições potencializam aspectos de transitoriedade entre categorias e linguagens e de efemeridade nas proposições, pois cada experiência produz informações e formas de sentidos singulares, mesmo quando compartilham de suportes e ideias comuns. Cada trabalho é único em seu processo de instauração.

Figura 62 (páginas seguintes):
Sandro Ka, **TodoCéu**, 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.





A obra enquanto acontecimento

A realização de **A Grande Paisagem** deflagra algo que já estava posto nas outras obras, porém não tão evidente. Se antes, imaginava que a única interação possível entre obra e público se dava somente no nível imaginativo em que, dadas as regras do meu jogo de quebra-cabeça, não haveria manipulação direta das peças por parte do espectador, passo a perceber que essa experiência é mais diversa. Ou seja, o fato de não haver interação do público na realização das obras não significa que não haja envolvimento. Pois, em arte, sempre há interação. Em determinada medida, sempre há troca.

Em relação ao espaço e limite circunscritos do jogo proposto, enquanto nos quadros-objetos a relação de espacialidade e espectador-obra se dá de forma mais convencional, no caso de obras de instalação *in situ* e das obras *work in progress*, como obras em acontecimento, as fronteiras são subvertidas em vários aspectos.

A modalidade instalação apresenta-se como uma problemática dentro do campo das linguagens e procedimentos artísticos na medida em que tensiona características como unicidade, ao dispor da conjunção de uma diversidade e variabilidade de elementos, dispositivos e métodos para sua

execução, o que permite desmontagens e remontagens em lugares distintos (CARVALHO, 2005).

Conforme Carvalho (2005), quanto aos seus aspectos de espacialidade, obras instalativas trazem a questão do sítio como aspecto singular, “[...] no cruzamento entre aspectos físicos e materiais, que podem ser abordados a partir de um enfoque fenomenológico e experiencial, e aqueles de ordem simbólica, cultural, social [...]” (p. 139). Nesse sentido, a compreensão do caráter “[...] relacional, contextual e instável, seja em termos físicos, seja em termos simbólicos” (p. 22) para obras de instalação, em seu estado de exposição — e existência — aplicar-se-ia de forma mais adequada o verbo “configurar” ao invés de “ser”. Ou seja, tais condições evidenciam aspectos de provisoriedade e impermanência como elemento presente nessas obras.

Conforme Freire (2006), instalações são proposições que se inscrevem no campo amplo dos conceitualismos, surgidas na expansão de diversas práticas artísticas a partir dos anos 1960²⁹, “[...] em que o espaço (entorno) torna-se parte constituinte da obra.

²⁹ Em sua perspectiva histórica, a **Arte Conceitual** corresponde a um conjunto de proposições que traziam a “[...] preponderância da ideia, a transitoriedade dos meios e a precariedade dos materiais utilizados, a atitude crítica frente às instituições, notadamente o museu, assim como formas alternativas de circulação” (FREIRE, 2006, p. 10).

(p. 45). Nesse sentido, “O contexto da galeria ou do museu é parte fundamental nessa poética que não simplesmente ocupa o espaço, mas o reconstrói, criticamente, a partir de um arranjo próprio de elementos” (FREIRE, 2006, p. 46).

Sua realização questiona toda a lógica do itinerário ateliê-galeria, demanda uma série de procedimentos determinados pelas condições de seu lugar de instauração. São contextuais, borram fronteiras e limites. Entretanto, embora pouco precisas e variáveis quanto às linguagens e categorias, são compreendidas como obra. Sobretudo, podem ser pensadas como **obras em acontecimento**.

As obras desenvolvidas nesta pesquisa convocam práticas relacionadas a *happenings*, performances e *work in progress*, tensionam lugares, não havendo muita precisão — tampouco interesse de precisá-las — entre as modalidades às quais sugerem. Conforme se desafazem modalidades e técnicas, também se produzem dificuldades para compreender seus limites.

Outro ponto marcante na constituição de instalações é a importância dos documentos como projetos e registros que possibilitam suas existências e eventuais reconstituições. Pois, em sua maioria, obras de instalação são efêmeras, tendo montagem

única a cada vez, valendo-se da sua existência enquanto momento presente.

Quando se trata de instalações no tempo/ espaço definido de um museu, as várias etapas de realização de um trabalho são permeadas de interrogações: o que resta de uma obra quando uma instalação é desmontada? É legítimo remontar uma instalação em lugar divers do proposto inicialmente? Seria ainda o mesmo trabalho? Em eventuais remontagens, projetos de instalações sugerem linhas divergentes de operação (FREIRE, 2006, p. 47–48).

Figura 63:
Sandro Ka, **TodoCéu**, 2020.
Work in progress.
Foto: Cristyelen Ambrózio.



Tomando como referência os documentos, como registros em fotografias e vídeos, que possibilitam a existência das obras, “[...] os trabalhos evocam essa sensação de falta, de perda de um referente, e colocam novamente a questão: onde está, afinal a obra de arte” (FREIRE, 2006, p. 48).

Essas instalações, como obras não perenes, operam-se num tempo determinado pelo artista ou pela obra. A condição de efemeridade pode se estabelecer por características de impermanência, algo que não prescinde uma existência para todo o sempre.

Obras efêmeras existem em seu tempo de duração, acontecem. Ao contrário dos quadros-objetos, não foram criadas a partir de uma ou necessidade de permanência. O montar e desmontar, que diz respeito tanto ao tempo da montagem expográfica (instalação da obra no espaço expositivo), quanto à ação de montagem que condiciona a criação da obra (acoplar as peças de quebra-cabeça ou os justapor os objetos, como um quebra-cabeça, por exemplo) compreendem duas formas de pensar este estabelecimento no tempo e no espaço. Ou seja, acontecem dentro de contextos singulares. Como proposições conceituais, põem em xeque a existência e o lugar do objeto de arte tradicional, ou melhor dizendo, na perspectiva de arte culturalmente elaborada pelo senso comum (FREIRE, 2006); pois

[...] negam a aura de eternidade, o sentido do único e permanentes e as possibilidade de a obra ser consumida como mercadoria. É nesse momento que as performances, instáveis no tempo, e as instalações, transitórias no espaço, tornam-se poéticas significativas. A efemeridade das propostas sugere a mais íntima relação entre arte e vida (FREIRE, 2006, p. 10).

Como uma dimensão importante na diversidade das práticas artísticas contemporâneas, as formas de relação entre arte e vida são elementos pulsantes. O que essa conexão arte e vida estabelece, por meio dessas práticas, é a possibilidade de uma experiência de arte multissensorial, para além de uma experiência unicamente retiniana, evidenciando que nunca é somente o olhar. “Disso decorre que o espectador faz parte do processo criativo. Em outras palavras, como já havia argumentado Duchamp, é o espectador quem faz a obra” (FREIRE, 2006, p. 28).³⁰ Suas condições também evidenciam o papel do espectador como um agente ativador do trabalho, como um elemento ativo no jogo e, por assim dizer, um jogador.

³⁰ Ao definir o “quociente de arte”, Duchamp (1975) elabora um sistema que diz respeito à diferença entre o que o artista intencionou e o que, de fato, operou-se nessa interação entre obra e espectador, entre o que o artista intencionou e a bagagem, sempre única de cada pessoa. Pois, “Se o público participa da criação, as variantes relacionadas aos diferentes contextos de exibição são também fundamentais para essa atividade criativa do público” (FREIRE, 2006, p. 35).

Quem joga o jogo: a posição do espectador

Em todas as obras desenvolvidas neste estudo, em menor ou maior escala, pode-se observar esses modos de relação entre arte e vida.

No caso de **A Grande Paisagem**, a obra trouxe elementos importantes à pesquisa, acerca da reflexão sobre a participação ativa do público na realização da obra. Pois, à medida que borrava as fronteiras entre artista e público, os estatutos entre objetos de arte e objetos comuns, e as distinções entre lugar-museu e lugar-casa, como uma série de deslocamentos, a obra reposicionava, consequentemente, as noções acerca da autoria do trabalho. Afinal, quem faz a obra? Quem joga o jogo?

Na perspectiva do espectador emancipado, Rancière (2012) propõe o sujeito em relação com a obra como um agente ativo e participativo na cadeia de informações e trocas sensíveis que se operam, simultaneamente, entre aquilo que foi intencionado e a forma como a informação é compreendida ou assimilada. Essa emancipação da qual o autor comenta refere-se a “uma terceira coisa” entre o artista e o espectador, “[...] que nenhum deles é proprietário, cujo sentido nenhum deles possui, que se mantém entre eles, afastando qualquer transmissão fiel, qualquer identidade entre causa e efeito” (p. 19).



Conforme Bourriaud (2009b), a ativação do espectador como participante, estabelece-se como experiência artística pela sua copresença frente à obra de modo efetivo ou simbólico. Nesse sentido, a obra opera-se por meio de “interstícios”, propostas de “[...] relações abertas, não resolvidas de antemão” (p. 81). “Pois a arte não transcende as preocupações do cotidiano: ela nos põe diante da realidade através de uma relação singular com o mundo, através de uma ficção” (p. 80–81).

Figura 64:
Sandro Ka, **Ainda Paisagem** [detalhe], 2019.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Thaiane Almeida.

Ainda, acerca do público, Montecóm (2009) complementa que sua designação vai além de suas subjetividades e bagagem como formas de relação com o mundo e de estar no mundo. É, também, atravessada por marcadores sociais, como

[...] uma posição em um contrato cultural; assume modalidades que variam historicamente, são produto da negociação desigual de pactos de consumo e vão se transformando em relação aos processos que ultrapassam o campo cultural (MONTECÓM, 2009, p. 178).

Ou seja, o modo de ver e experienciar, por mais única e subjetiva que seja, nunca é descolado de outros campos.³¹

Sem a necessidade de precisar sobre as especificidades e definições das modalidades artísticas discutidas nesta pesquisa, seu processo de enfatiza a obra enquanto acontecimento, quebra certos protocolos sobre onde ela começa e onde ela termina, entre o que pode ser revelado e escondido, seja enquanto ela se produz ou no contexto da obra em situação de exposição. A obra, pois, acontece em outra temporalidade, contexto e espacialidade; dentro de condições únicas, reclama sua singularidade enquanto se constrói e demanda seus próprios modos de existir e de fazer. Seja em sua

³¹ Essas considerações podem ser associadas, também, às compreensões de Bourdieu (1987, 2016) trazidas na segunda parte deste texto, no que diz respeito ao acesso, fruição e, conseqüentemente, à construção de repertórios nas relações entre espectador e obra.

indefinição, transitoriedade ou efemeridade, essas obras são como um jogo circunscrito em seu tempo e lugar. A obra é, enquanto jogo, um acontecimento.

Conforme Retondar (2013), a significação do espaço em que o jogo se opera estabelece-se com “[...] um território, um lugar de produção de sentidos. O espaço do jogo é também um espaço simbólico” (p. 71): “[...] é o tempo da criação, é o tempo do mergulho na fantasia, do faz de conta, o tempo do viver a imaterialidade da vida” (p. 78).

O espaço do jogo — assim como o da arte —, tal qual a ideia de “obra aberta” proposta por Eco (2015), se estrutura como uma conjugação de elementos em articulação e trocas recíprocas, como um “campo de possibilidades”; uma “[...] configuração de estímulos dotados de uma substancial indeterminação, de maneira a induzir o fruidor a uma série de 'leituras' sempre variáveis” (p. 184). Nesse sentido, a obra conecta-se à ideia de abertura, tanto em suas variantes “possibilidades interpretativas” e “possibilidades de fruição estética” inscritas “[...] pelas novas e imprevistas liberdades que um campo de estímulos tão aberto e tão ambíguo oferece à imaginação (p. 194).

Para Bourriaud (2009b) a obra de arte se realiza, toma forma “[...] quando coloca em jogo interações humanas; a forma de uma obra de arte nasce de uma negociação com o inteligível que nos coube. Através dela, o artista inicia um diálogo” (p. 30). Nesse sentido,

[...] cada obra de arte particular seria a proposta de habitar um mundo em comum, enquanto o trabalho de cada artista comporia um feixe de relações com o mundo, que geraria outras relações, e assim por diante, até o infinito (BOURRIAUD, 2009b, p. 31).

Como um jogo, a obra é atividade e sua existência opera-se a partir da singularidade de quem a vê e da experiência que, com ela e a partir dela, se produz. Para Bourriaud (2009b), “Assim, toda obra de arte pode ser definida como um objeto relacional, como o lugar geométrico de uma negociação com inúmeros correspondentes e destinatários” (p. 37), que evidencia a arte enquanto uma cadeia de operações dialógicas em que se “[...] nega a existência de um 'lugar da arte' específico em favor de uma discursividade sempre inacabada e de um desejo jamais saciado de disseminação” (p. 36).

Nessa condição, a exposição, como evento em si e como espaço de acontecimento, como vem sendo evidenciado ao longo deste estudo, reafirma sua importância. Não por acaso, todas as obras desenvolvidas neste processo investigativo são apresentadas

Figura 65 (páginas seguintes):
Sandro Ka, **A Grande Paisagem**, 2019.
Instalação, dimensões variáveis.
Foto: Foto: Thaiane Almeida.

em seus lugares de instauração. Além das operações e das características necessárias dos contextos de inserção para que a obra aconteça, os aspectos de sociabilidade que esses momentos produzem são fundamentais à vida e à existência das obras. Penso, assim, na importância da obra colocada em situação dialógica, em situação de jogo. Não creio, pois, na sua existência enquanto peças apartadas do espectador, desmontadas ou guardadas no ateliê. Acredito na potência e na existência da obra sempre e unicamente em relação. Sobretudo em tempos pandêmicos do agora, em que as experiências se operam e demandam pela criação de outros espaços de invenção e de insurgência.

Desde o primeiro caso, surgido na China, em março de 2020, o mundo vem sendo atravessado pela pandemia provocada pela Covid-19, doença causada pelo coronavírus, denominado SARS-CoV-2 (ANDERSEN et al., 2020). De espectro clínico variado, a doença leva a vários tipos de desfechos, desde processos assintomáticos até quadros graves, que podem evoluir ao óbito. Em virtude de sua fácil dissipação, o vírus se propaga rapidamente e põe em xeque todo o funcionamento da rede de saúde, que tem revelado-se despreparada para uma demanda massiva de





atendimentos. De impactos imediatos sobre as práticas sociais e culturais, a pandemia impôs condições drásticas com o objetivo de evitar contágios em massa e simultâneos. Essas ações impactaram todos os setores da vida social. No caso do setor cultural, as medidas de controle de propagação do vírus impuseram o cancelamento de várias atividades, afetando o setor de eventos e programações artísticas. No mundo, até meados de março, já morreram mais de 2,6 milhões pessoas (WHO, 2021); no Brasil, mais de 290 mil, configurando-se como uma das maiores crises sanitárias do nosso tempo.

Como peça solta ao fechamento deste estudo, cabe destacar a não-realização de uma obra que viria a refletir as questões e exhibir as produções práticas desenvolvidas a partir das questões estéticas, formais e conceituais elaboradas nos últimos cinco anos.³² A partir de peças de quebra-cabeça, em suas características espaciais, a proposição **Horizontes** (2021) configurar-se-ia como uma ação *work in progress*, sendo montada ao longo de quatro semanas, com dias e horários fixos de trabalho, com uma equipe de apoio e por meio de interações com o público de forma remota via redes sociais

³² A exposição **Horizontes** seria realizada de março a abril de 2021, na **Mamute Galeria de Arte** (Porto Alegre/RS). Com fase de produção interrompida em virtude do agravamento da pandemia de Covid-19, até o momento da escrita final deste texto a exposição segue sem previsão de inauguração.

e de visitas *in loco*, com agendamento prévio. Nas paredes da galeria, a muitas mãos e olhares, de forma colaborativa, o projeto previa a construção de um contínuo horizonte.

Todavia, infelizmente, a urgência da pandemia provocada pela Covid-19 tem assolado o mundo e reposicionado, também, todas as peças possíveis nesse jogo. Como viver a experiência, quando não podemos estar juntos? Não que a interatividade e os modos de estar juntos não possam acontecer por meio de outros meios e suportes, como os espaços virtuais, por exemplo. Mas há a necessidade de se pensar e se produzir outras formas de relação.

Como efeito e resposta, as imagens produzidas para a divulgação da exposição foram incorporadas a este estudo como uma série de fotoperformances que ganha o estatuto de obra (Figuras 66 a 69), intitulada **Imagens em Jogo** (2021). Por meio dessas imagens que se produzem, de certo modo, respondo às dúvidas que se colocavam até então sobre o lugar do espectador em meus trabalhos. Mais do que jogar junto, juntar pecinhas, há uma necessidade urgente e humana de interação. A experiência dessa performance, que fora realizada para ser um registro, se reafirma como uma possibilidade de obra: uma obra sobre a vontade de estar junto e sobre a necessidade de vislumbrar horizontes.

De certo modo, essa situação propõe reflexões sobre a importância dos espaços expositivos para a realização dos trabalhos desenvolvidos ao longo desta pesquisa. Tratam-se de espaços de acontecimento, elementos centrais nessa investigação. Pois, a produção efetiva das obras necessita desta condição para se operar, pelos seus aspectos como “produtoras de socialidade” (BOURRIAUD, 2009b) e a urgência e importância da sociabilidade — o evento em si — na produção de meios e estéticas relacionais e sobre formas de estar junto.

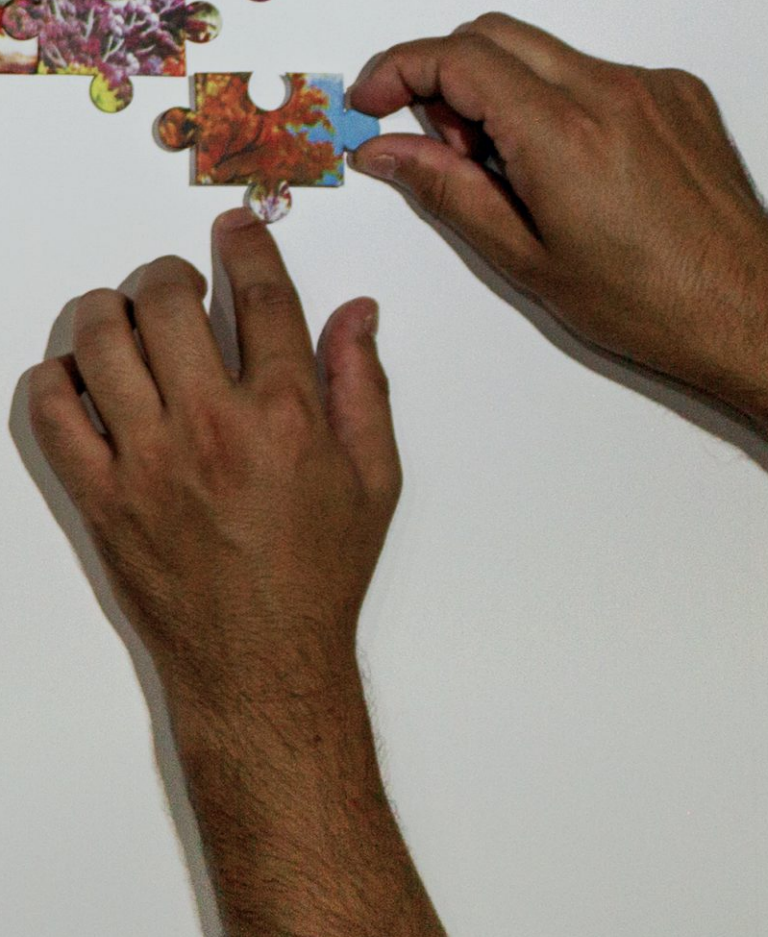
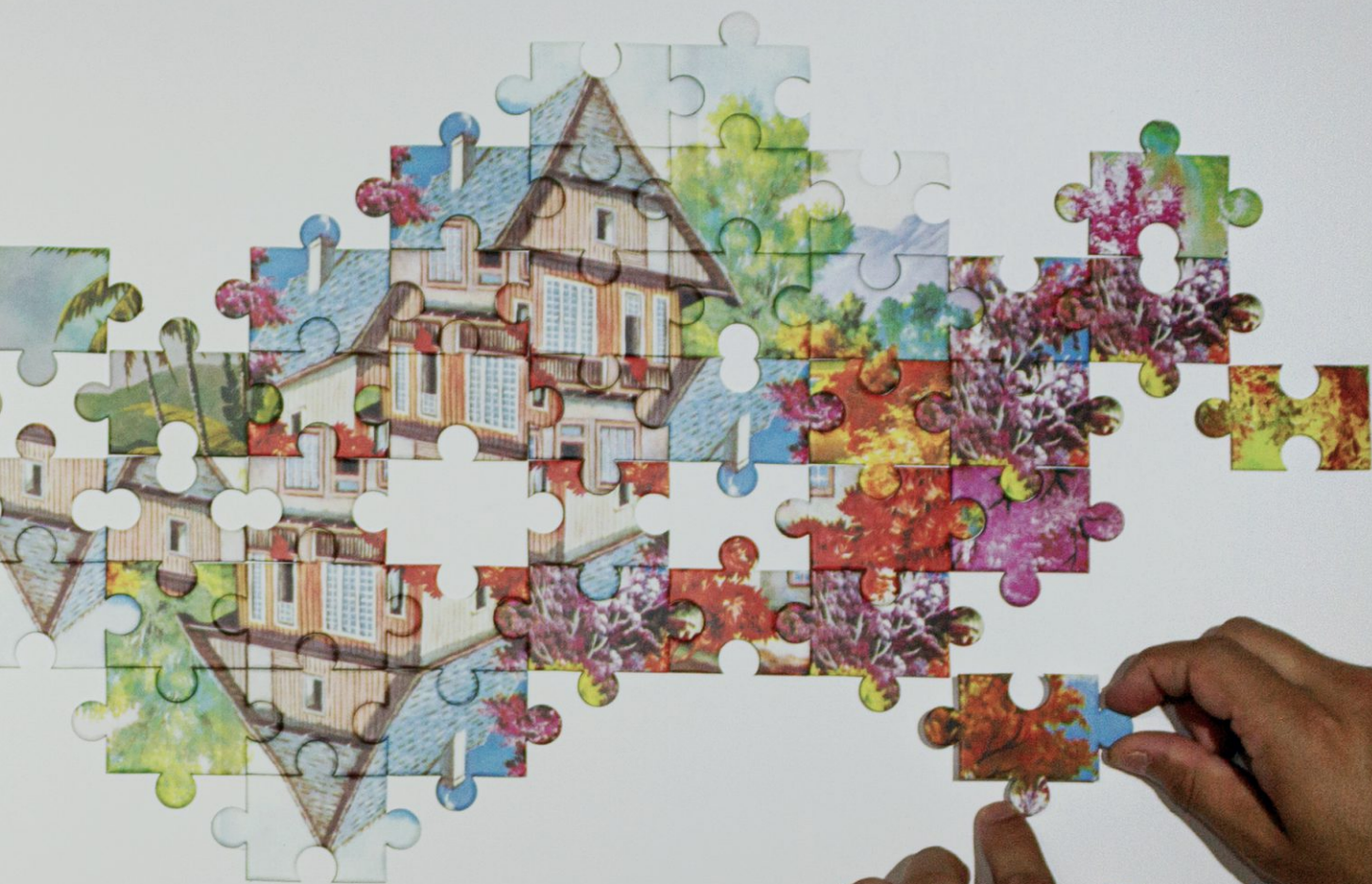
Figuras 66, 67, 68 e 69 (páginas seguintes):
Sandro Ka, Série **Imagens em Jogo**, 2021.
Fotoperformance, dimensões variáveis.
Foto: Cristylen Ambrózio.











Juntando
Peças
considerações
finais



Diante de problemas concretamente postos durante o jogo ou muda-se a forma de se jogar, ou muda-se o jogo. Cabe ao interventor provocar situações-problema no decorrer dos jogos ou brincadeiras a fim de aguçar a percepção dos jogadores ou brincantes para a capacidade de enfrentarem ou resolverem tais problemas através do redimensionamento das regras. O jogo pode e deve ser apreendido como uma possibilidade de se exercitar também a capacidade crítica e reflexiva de se pensar a realidade e de se propor possíveis mudanças para ela. Como as mudanças são sempre possíveis e nunca ideais, pois atendem necessidades e sentidos que podem ao longo do curso serem substituídas por outras necessidades e outros sentidos, as mudanças de rumo, novos ajustes, incorporações e supressões das regras se apresentam como importante mecanismo de atendimento às necessidades do próprio jogo e, conseqüentemente, dos jogadores (RETONDAR, 2013, p. 61).

Ao longo de seu desenvolvimento, como parte de um projeto investigativo e dinâmico em arte, este estudo atravessou distintos momentos. As peças foram postas, o jogo foi jogado, produziram-se imagens, peças se soltaram. Aos poucos, conforme foi tomando forma, sua elaboração foi sendo percebida como um jogo em acontecimento.

Seu desenvolvimento aconteceu num espaço-tempo mais ou menos circunscrito, assim como seus elementos, mesmo que descobertos e conjugados à medida que o jogo foi sendo jogado, seguiram algumas condições mais ou menos precisas. Suas peças foram definidas, assim como suas posições. Seus formatos e lugares

foram postos, mesmo que ao longo do caminho tenham sido depostos. E, como em qualquer jogo, esta pesquisa também chega a um fim, mesmo que provisório, mesmo que aponte para outras possibilidades de desdobramentos, caminhos ou jogadas, para as surpresas do jogador/pesquisador.

Num jogo como este, sabe-se o que é preciso fazer, mas o problema está no **como** fazer. Assim como numa pesquisa em arte, esse **meio** torna-se mais importante do que as hipóteses elaboradas, pois ela vai se fazendo à medida que vai sendo feita: uma peculiaridade que tempera, mas que também estabelece parâmetros singulares de desafio. Para Caillois (2017, p. 28), “[...] o jogo apoia-se no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à altura do jogador e por ele aceito. A realidade não é tão delicada assim”.

Ao estabelecer um caminho de singularidades, a partir de um processo artístico autoral, toda pesquisa em arte se estabelece, também, de forma autônoma. Ela reflete e se articula o tempo todo de forma teórico-prática, como parte de um processo único, configurando-se como uma **obra em si**, assim como esta tese. À medida que foi se fazendo, ela demandou a incorporação de elementos e conceitos às quais operava, disparava ou problematizava. Conforme o processo prático e as formulações

teóricas se criaram e se afetaram mutualmente na produção de caminhos outros, ela também se montou de forma disruptiva.

Quanto ao texto que aqui imprime parte das formulações teóricas elaboradas ao longo do processo, da primeira à última versão, conteúdo e forma se complexificaram e se transformaram constantemente ao longo de sua construção. A cada mudança significativa de rota, entendia que se originava uma nova versão, como uma montagem que associa imagens e engendra narrativas infinitamente.

Em determinadas ocasiões, por exemplo, todo o texto foi impresso, recortado e montado manualmente, na tentativa de entender como se operavam — de forma prática — os conceitos de montagem e disrupção. Ao mesmo tempo, lançavam-se questionamentos: eles apareceriam na linguagem, na forma pela qual os fragmentos compostos por citações e ideias autorais iam se articulando? Se evidenciariam nas supressões e adições, nos cortes e complementações de informações, nas justaposições de parágrafos?

Compreendi que, num texto como este, também cabem edições e ficções: estratégias e jogadas acerca do que se mantém e do que fica de fora, sobre quais partes escolhemos rejeitar, quais vazios escolhemos aceitar e quais imagens escolhemos evidenciar.

Quanto ao desenvolvimento do processo prático, por meio da realização de uma série de proposições artísticas, revisei interesses e motivações que me mobilizam há anos como artista e pesquisador. Nessa investigação, como elemento-chave, o quebra-cabeça passou a ser pensado a partir de seus aspectos formais e conceituais. Percebi, assim, o quanto sua existência mobiliza distintos interesses e, para além da potência do objeto enquanto suporte, compreendi o quebra-cabeça como um método de criação que se estabelece de forma recorrente em meu processo de forma mais ampla. Pois, ao criar obras a partir de **estratégias de quebra-cabeça**, elaboro as mais variadas conexões, como um jogo sobre expectativas e sobre o que meu trabalho artístico pode vir a ser.

Nesse contexto, como um jogo que vai se montando a partir da junção de peças e fragmentos aparentemente desconexos, ao longo da pesquisa produziu-se uma inevitável cadeia de negociações e reflexões acerca das relações entre **artista, obra, público e contexto**, por meio de proposições artísticas com intercâmbios e cruzamentos de linguagens e modalidades. Cada trabalho, da ideia à execução, demandou a existência de um conjunto de ações e condições — nem sempre rigorosas, mas sempre presentes em maior ou menor grau, onde se evidenciou a importância da **obra em acontecimento**. Ou seja, todas essas percepções só foram possíveis a partir da vivência da obra em todos

seus momentos, seja em seus processos de planejamento, instauração ou em situação de exibição.

O desenvolvimento desse processo, de certo modo, conectou partes soltas da pesquisa, das hipóteses do projeto inicial até sua formatação final. Lançou, assim, reflexões sobre o todo que compõe a obra e sobre todas as partes que a produzem, seja na sua produção, realização ou exibição. O quebra-cabeça se estabelece, pois, no projeto, no planejamento, nas demandas de cada espaço e em cada situação de montagem, destacando a importância do embate que se produz com a obra em acontecimento.

Essas reflexões propõem o quebra-cabeça não somente como objeto, nem um modo de operar ou produzir experiências, mas também como uma forma de compreensão do processo artístico como um todo. O quebra-cabeça é todo o processo: é o problema que me coloco, desde o planejamento de cada obra a sua concretização.

Por sua vez, as imagens produzidas a partir dessas experiências, abriram-se em distintas visualidades e problematizações. Evidenciou-se a importância do espectador e suas relações, sempre abertas e imprecisas, com as obras, a partir de suas perspectivas e referenciais pessoais, que ativaram distintos sentidos. Esgarçaram-se, assim, também, os modos de se produzir

imagens. Imagens que se produzem no entre: entre a representação e o que se produz a partir dela, entre o que o artista propõe e aquilo que se opera.

Por fim, nesta pesquisa, vi um modo possível de olhar para meu processo como um todo, ao mesmo tempo que sugiro apenas um arranjo e uma forma de aproximação. Não proponho uma verdade, mas, sim, o registro de uma experiência que tenta se mostrar de forma aberta, de encaixes múltiplos e aproximações variadas.

Como modos de instaurar novas imagens por meio de infinitas combinações e encaixes, me instiga a possibilidade de produzir, me move as probabilidades do jogo implícito a partir de nossas referências, nossas memórias e nossos afetos possíveis de rearticulações que se estabelecem na experiência da obra em acontecimento.

Ao propor reflexões, reelaboro possibilidades múltiplas como um jogo que reinventa suas próprias regras de significação e produção de sentidos, valendo-se de estratégias de montagens disruptivas na produção do inesperado. Trata-se de uma estratégia de criação: imagens e experiências que se formam, como um verdadeiro quebra-cabeça.

No jogo de quebra-cabeça convencional as peças são múltiplas e diversas. Cada fragmento tem um lugar certo, pré-determinado. Os encaixes devem ser precisos e os níveis de dificuldade variam de acordo com suas dimensões, formatos e a complexidade da estampa a ser construída. Nele, o que está em jogo é a totalidade de uma imagem. Ou seja, o jogo só termina quando uma imagem se revela. Cada fragmento tem seu lugar certo, pré-determinado. São as partes que fazem o todo.

Todavia, enquanto o jogo convencional busca a completude e compreensão de uma imagem “resolvida”, nesta tese, a busca se opera de outra forma: as regras que estruturam as obras aqui apresentados subvertem a expectativa de imagens e posicionamentos acabados e totalizantes, ampliando-se em possíveis.

Por meio de encaixes, tentativas, acertos e erros, as ações levam à contínua construção de experiências. Pois, um jogo que se joga junto, a múltiplos olhares, referenciais e vivências, é sempre um jogo de infinitas possibilidades.



[...] só quando reunidas as peças assumirão um caráter legível, adquirirão sentido; considerada isoladamente, a peça de um puzzle não quer dizer nada; não passa de pergunta impossível, desafio opaco; mas basta que se consiga conectar uma delas às suas vizinhas, ao cabo de alguns minutos de tentativas e fracassos, ou numa fração de segundo prodigiosamente inspirada, para que a peça desapareça, deixe de existir enquanto tal; [...] (PEREC, 1991, p. 13).



Referências

ALLOA, E. (org.). **Pensar a Imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

ALMA HASER. Site. Disponível em: <http://www.haser.org/within-15-minutes>. Acesso em: 20 jul. 2019. Verbetes da Enciclopédia.

ANDERSEN, *et al.* The proximal origin of SARS-CoV-2. **Nat Med** 26, 450–452 (2020). Disponível em: <https://doi.org/10.1038/s41591-020-0820-9>. Acesso em: 20 mar. 2021.

APROPRIAÇÃO. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3182/apropriacao>. Acesso em: 5 jul. 2020. Verbetes da Enciclopédia.

ARCHER, M. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

BAQUÉ, D. **La Fotografia Plástica: um arte parodjico**. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

BASBAUM, R. R. **Manual do artista-etc**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BAUMAN, Z. **Legisladores e Intérpretes: sobre modernidade, pós-modernidade e intelectuais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

BELTING, H. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BERGSON, H. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERRY, P. **O corpo sutil de Eco: contribuições para uma psicologia arquetípica**. Petrópolis: Vozes, 2014.

- BOURDIEU, P. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- BOURDIEU, P. **O amor pela arte**: os museus de arte na Europa e seu público / Pierre Bourdieu, Alain Darbel. Porto Alegre: Zouk, 2016.
- BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. São Paulo: Martins, 2009.
- BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins, 2009.
- BOURRIAUD, N. **Radicante**: por uma estética da globalização. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BRITES, B.; TESSLER, E. (orgs.) **O meio como ponto zero**: metodologia da Pesquisa em Arte. Porto Alegre: UFRGS, 2002.
- BÜRGER, P. **Teoria da Vanguarda**. São Paulo: Ubu Editora, 2017.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017.
- CALVINO, I. **As Cidades Invisíveis**. Porto Alegre: RBS, 2004.
- CAMPOS, D. Q. Um saber montado: Georges Didi-Huberman a montar imagem e tempo. *In: Revista Aniki*: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, vol.4, nº 2 (2017): pag. 269–288. Disponível em: <https://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/299>. Acesso em: 10 jun. 2020.
- CARDOSO, S. O. **Ações-dispositivo: estratégias de intervenção política no espaço público**. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais (PPGAV/UFRGS). Or.: Profa. Dra. Ana Maria Albani de Carvalho, 2015.
- CARLOS GARAICOA. Site. Disponível em: <http://www.carlosgaraicoa.com/>. Acesso em: 10 jul. 2020.
- CARVALHO, A. M. A. de C. **Instalação como Problemática Artística Contemporânea**: os modos de espacialização e as especificidades do sítio.

Tese de Doutorado em Artes Visuais — ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte (PPGAV/UFRGS). Or.: Profa. Dra. Iceia Borsa Cattani, 2005.

CATTANI, I. B. **Iceia Borsa Cattani**. Organizador: Aguinaldo Farias. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2004.

CAUQUELIN, A. **A Invenção da Paisagem**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2007.

CHIARELLI, T. **Apropriações/coleções**. Porto Alegre: Santander Cultural, 2002.

COLLOT, M. **Poética e filosofia da paisagem** (trad. Ida Alves). Rio de Janeiro: Editora Oficina Raquel, 2013.

DANTO, A. C. **Após o fim da arte**: a arte contemporânea e os limites da história. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DANTO, A. C. **O Abuso da Beleza**: a estética e o conceito de arte. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2015.

DIDI-HUBERMAN, G. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

DIDI-HUBERMAN, G. Devolver uma imagem. *In*: ALLOA, Emmanuel (org.). **Pensar a Imagem**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. **Diante da Imagem**: Questão colocada aos fins de uma história da arte. São Paulo: Editora 34, 2013.

DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, G. Quando as imagens tocam o real. **Pós**, Belo Horizonte, v. 2, n. 4, p. 204-219, nov. 2012.

DIDI-HUBERMAN, G. **Quando as Imagens tomam posição**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.

DUCHAMP, M. O Ato Criador. *In*: BATTCOCK, Gregory. **A nova arte**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

EAC. Site. Disponível em: <http://www.eac.gub.uy/>. Acesso em: 19 mar. 2021.

ECO, U. **Obra aberta**: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISENSTEIN, S. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

ESPAÇOS COMPARTILHADOS DA IMAGEM. Folder informativo da exposição. Centro Cultural Fiesp, São Paulo, 2018.

FESTIVAL INTERNACIONAL DE FOTOGRAFIA DE BELO HORIZONTE — FIF_BH. Site. **Kent Rogowski**. Disponível em: <http://www.fif.art.br/2013/2014/08/29/kent-rogowski/>. Acesso em: 5 jul. 2020.

FLUSSER, V. **O Mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo, Ubu Editora, 2017.

FREIRE, C. **Arte Conceitual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2006.

GALERIA LUISA STRINA. Site. **Carlos Garaicoa**: Paisajes de trabajo. Disponível em: <https://www.galerialuisastrina.com.br/exposicoes/paisajes-de-trabajo/>. Acesso em: 5 jun. 2019.

HUAPAYA, C. Montagem e Imagem como Paradigma. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, p. 110–123, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266055196>. Acesso em: 27 abr. 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KA, S. (org.). **Sandro Ka: tanto barulho por nada**. São Paulo: Santander Cultural, 2017.

KENT ROGOWSKI. Site. Disponível em:
<http://www.kentrogowski.com/>. Acesso em: 5 jun. 2019.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

MADERUELO, J. **El Paisaje: génesis de un concepto**. Madrid: Abada Editores, 2005.

MANTECÓN, A. R. O que é público?. In: **Revista Poiésis**, n 14, p. 175–215. Dez 2009.

MICHAELIS. Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Disponível em:
<http://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 15 mar. 2021.

MOLES, A. **O kitsch: a arte da felicidade**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

MUSEU DO TRABALHO. Site. **Guia das Artes**. Disponível em:
<https://www.guiadasartes.com.br/rio-grande-do-sul/museu-do-trabalho>. Acesso em: 19 mar. 2021.

NICOLAIEWSKY, A. **Alfredo Nicolaiewsky e a Ira de Deus: suas prequelas e sequelas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2017.

NICOLAIEWSKY, A. **Da Ordem do Enigma: fragmentos justapostos**. Tese de Doutorado em Artes Visuais (PPGAV/UFRGS). Or: Profa. Dra. Elida Starosta Tessler, 2003.

PEREC, G. **A vida: modos de usar: romances**. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

PINTURA de Gênero. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em:
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo912/pintura-de-genero>. Acesso em: 10 jul. 2020. Verbete da Enciclopédia.

QC BRASIL. Site. **História do quebra-cabeça**. Disponível em: <https://www.qcbrasil.com.br/>. Acesso em: 9 jul. 2020.

RANCIÈRE, J. **A Partilha do Sensível**. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, J. **O Espectador Emancipado**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2012.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do Jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

REY, S. **Da Prática à Teoria**: três instâncias metodológicas da pesquisa em poéticas visuais. Revista Porto Arte, Porto Alegre, v. 9, n.13, 1996.

ROGOWSKI, K. Site. Disponível em: <http://www.kentrogowski.com/>. Acesso em: 24 set. 2017.

SANTAELLA, L. Uma filosofia disruptiva para uma arte disruptiva. Dossiê Realismo Especulativo. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 21, n. 2, 2018, p. 284–304. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos. Acesso em: 2 maio 2020.

SESC RECEBE EXPOSIÇÃO CASA GINO EM JUAZEIRO DO NORTE. Site Sesc Ceará. Disponível em: <https://www.sesc-ce.com.br/sem-categoria/sesc-recebe-exposicao-casa-gino-em-juazeiro-do-norte/>. Acesso em: 17 mar. 2021.

SPRINGBOK-PUZZLE. Site. **About Us**. Disponível em: www.springbok-puzzles.com. Acesso em: 9 jul. 2020.

WHO. Site. World Health Organization. **WHO Coronavirus (COVID-19) Dashboard**. Disponível em: <https://covid19.who.int/>. Acesso em: 20 mar. 2021.

WORLD PUZZLE FEDERATION. Site. **Página inicial**. Disponível em: <http://www.worldpuzzle.org/>. Acesso em: 9 jul. 2020.

